

WORLD GAMER



Nº 19

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA



A MAIS DESAFIANTE
AVENTURA DO MARIO

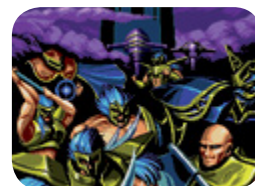
SUPER MARIO RPG

Criado pela Nintendo e pelos donos de Final Fantasy, o primeiro RPG do encanador levou o Super Nintendo ao limite



FIGHTER'S HISTORY

Conheça o clone mais descarado de Street Fighter II (que a Capcom processou e perdeu)



LORDS OF THUNDER

Um jogo de "navinha" diferente, com rock pesado e cenários bem impressionantes



TOTALLY RAD

Aventura de plataforma para NES, cheia de gírias dos anos 90 e transformações animais



HISTÓRIA DOS LOGOS

Como foram criadas as marcas EA, Nintendo e Sega, entre outras produtoras de games



Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 19 – Fevereiro de 2014

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos) e Felipe Maeda (textos)

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Publicidade - Outros estados

Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL

Gerente: Marco Clivati
(marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente (Gerente), Henrique Guerche e Evaldo Nascimento

LOGÍSTICA

Lilam Lemos (Coordenação Logística), Carlos Mellacci, William Costa e Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS, DISTRIBUIDORES E PONTOS ALTERNATIVOS

(11) 3038-5101 - vendas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Maylla Costa e Marcia Queiroz
Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa (ISSN 2317-2355).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

Atualmente temos diversos jogos de RPG no universo de *Mario Bros.* e sabemos que todos eles são incríveis e criativos, principalmente por envolver os irmãos Mario e Luigi em jornadas divertidas. Esse segmento RPG da franquia *Mario Bros.* consegue passar uma sensação de “é assim que os irmãos encanadores devem se aventurar” melhor do que nos jogos de plataforma, por investir mais no relacionamento entre personagens e por conta dos enigmas inteligentes. E tudo isso começou com *Super Mario RPG*, o resultado de um desses momentos em que a Nintendo resolve deixar de lado as suas fórmulas consagradas para arriscar caminhos pouco comuns para suas franquias. E, com a ajuda da Square, a empresa que criou *Final Fantasy*, *Super Mario RPG* tornou-se um dos mais aclamados títulos do SNES.

Humberto Martinez

Editor-chefe

Humberto@europanet.com.br

STAFF



Marco Souza

Incansável e detalhista, nosso diagramador viajou com rapidez inacreditável pelas gerações 8-bit e 16-bit nesta edição.



Alexei Barros

Feliz por enfim ter terminado o *Super Mario RPG*, ainda procura corrigir outras falhas gamísticas graves do currículo.



Felipe Maeda

Já da casa, Felipe mostrou em sua matéria que os logos das produtoras, além de nostálgicos, reservam histórias curiosas.

Humberto Martinez

O devorador de almas da redação já havia sugerido *Super Mario RPG* para a capa há tempos. Agora que a matéria ficou pronta, ele deu trégua para os redatores.



SUMÁRIO

04

OLD'News
Notícias
de ontem



10

Capa
Super
Mario RPG



30

Quem fez?
Arthur to
Astaroth no
Nazomakaimura



32

Um senhor
shmup
Lords of
Thunder



38

Plágio ou
homenagem?
Fighter's History



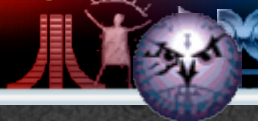
44

Totalmente anos 90
Totally Rad



50

Grandes empresas,
grandes marcas
A História dos
Logos



56

Pixels
Mortos
Fireteam
Rogue



62

Acessórios
Konami
LaserScope



64

Capas retró
Beyond
Castle
Wolfenstein



65

Caixas
Microvision



66

Propaganda
Capcom
Arcade Series





Por Alexei Barros

SAPOS PODEM DERRUBAR AS TARTARUGAS NINJA



Informática
Folha de S. Paulo



1991

“Se 1990 foi o ano das tartarugas no horóscopo dos videogames, 1991 deve ser o ano dos sapos. Depois das Tartarugas Ninjas, chegou a vez dos Battletoads, sapos humanizados supermusculosos que começam a infestar as casas dos jogadores de videogames Nintendo nos EUA. São três os heróis – Pimple, Zitz e Rash –, coordenados por um velho abutre de fala ríspida, o Professor T. Bird. Em vez das armas ninja, os sapos usam as próprias mãos, ou melhor, patas, que se transformam em enormes bigornas ou grandes címbalos.

Nessa primeira aventura, os sapos Zitz e Rash saem em busca de Pimple, raptado, junto com a Princesa Angélica (“a mais linda garota deste lado do Mazallion Star Cluster”), por uma alienígena chamada Dark Queen. O jogo tem 12 níveis de dificuldade e os sapos combatem alienígenas com perfis tão estranhos quanto seus nomes – Psyko Pigs, Saturn Toadtraps e Robo-Manus. A aposta é que *Battletoads* seja o mais quente jogo deste ano.”

ANÁLISE OLDGAMER

Doze níveis de dificuldade? Provavelmente a notícia quis dizer que o jogo tem 12 fases (são 13, na verdade). As Tartarugas Ninja desfrutavam de muita popularidade, e qualquer grupo de heróis formado por animais antropomórficos que surgisse provocava essa comparação. *Battletoads* só não foi “o” jogo mais quente de 1991 porque esse foi um ano recheado de lançamentos históricos, como *Sonic the Hedgehog*, *Street Fighter II*, *Super Mario World*, *Final Fantasy IV* e *Lemmings*.



Yamauchi vai se aposentar? Presidente japonês da Nintendo pode renunciar

“Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo e produtor executivo de títulos como *Super Mario 64*, pode se aposentar antes do ano 2000. Em uma entrevista para um jornal, Yamauchi, 69 anos, sugeriu que quer deixar a empresa, mas não antes do lançamento do 64DD. Tendo chefiado a companhia por mais de 30 anos, Yamauchi deseja que o disk drive do N64 seja o seu canto do cisne e mude a face dos videogames.

Sem Yamauchi, nenhum de nós estaria apreciando nossos N64s hoje. Quando Yamauchi assumiu o controle da Nintendo, a empresa era uma simples fabricante de cartas. No entanto, depois de estabelecer um acordo de licença com a Disney, Yamauchi pavimentou o caminho para a Nintendo explorar uma tecnologia incipiente de videogames e rapidamente dominou o mercado global. Ele também contratou o criador do Super Mario, Shigeru Miyamoto. O substituto do Yamauchi ainda vai ser anunciado.”

ANÁLISE OLDGAMER

A notícia mostra que Hiroshi Yamauchi, falecido de pneumonia em 2013 aos 85 anos, queria se aposentar muito antes de 2002, quando ele passou o bastão da presidência da Nintendo para o Satoru Iwata. O 64DD não fez o sucesso esperado (aliás, pelo contrário, foi um fracasso), e a aposentadoria de Yamauchi aconteceu já na época do GameCube. Nesse período, Yamauchi manteve-se como acionista da empresa, chegando inclusive a atingir o status de pessoa mais rica do Japão em 2008, com uma fortuna avaliada em US\$ 7,8 bilhões.



1997



Lucasfilm Games e JVC formam parceria



1991



“A LucasArts Entertainment Company e a JVC Musical Industries anunciaram uma colaboração para desenvolver e publicar cartuchos para o Nintendo Entertainment System. A Lucasfilm Games, uma divisão da LucasArts Entertainment Company, vai cuidar do design de jogo, desenvolvimento e marketing para a JVC, que vai ser a responsável pelas vendas e distribuição. O primeiro jogo para NES da Lucasfilm é baseado na trilogia *Guerra nas Estrelas* e o lançamento está agendado para o início de 1991.”

ANÁLISE OLDGAMER

Aproveitando a imensa popularidade do NES, a Lucasfilm Games (futura LucasArts) adaptou *Guerra nas Estrelas* para o console 8-bit na década de 90. O mesmo aconteceu com o *Star Wars: The Empire Strikes Back*, mas o NES não chegou a ter um jogo baseado no *O Retorno de Jedi*. A adaptação do *Episódio VI* apareceria somente no SNES, finalizando a desafiante trilogia *Super Star Wars*, *Super Star Wars: The Empire Strikes Back* e *Super Star Wars: Return of the Jedi*.

Mickey diverte os pequenos

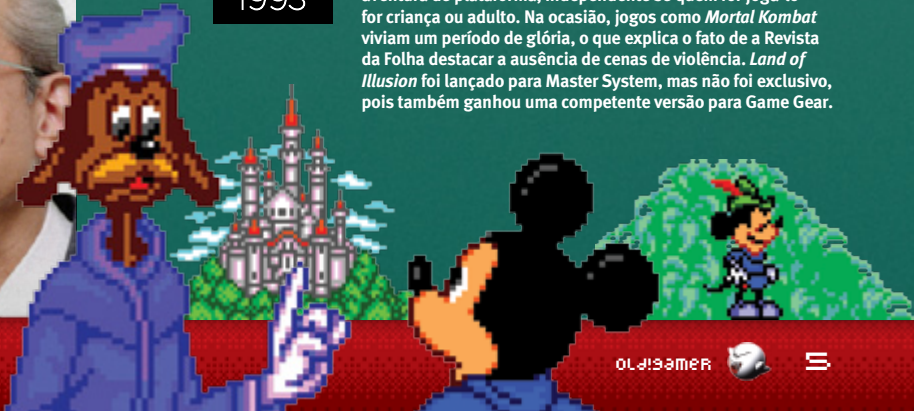


1993

“Os fãs de *Castle of Illusion* e *World of Illusion* já encontram nas lojas uma boa novidade exclusiva para Master System. É *Land of Illusion*, um game de 14 fases estrelado por Mickey e outros personagens de Walt Disney. Nele, o objetivo do jogador é encontrar um cristal mágico roubado por um gigante que mora nas nuvens. Livre das cenas de violência, o jogo é indicado para crianças pequenas.”

ANÁLISE OLDGAMER

Não apenas para os pequenos: *Land of Illusion* é uma ótima aventura de plataforma, independente se quem for jogá-lo for criança ou adulto. Na ocasião, jogos como *Mortal Kombat* viviam um período de glória, o que explica o fato de a Revista da Folha destacar a ausência de cenas de violência. *Land of Illusion* foi lançado para Master System, mas não foi exclusivo, pois também ganhou uma competente versão para Game Gear.





O SONHO DO N64

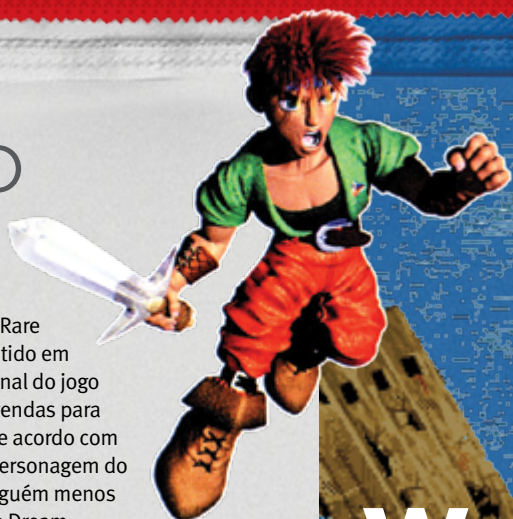
“Atualmente conhecido como *Dream*, o projeto ultrassecreto da Rare para Nintendo 64 vem sendo mantido em segredo pela Nintendo. O único sinal do jogo até agora foi em uma reunião de vendas para um grande varejista americano. De acordo com o site da Nintendo, o misterioso personagem do cartão-postal para imprensa é ninguém menos do que o personagem principal de *Dream*, Banjo, e seu sidekick Kazooie. O nome final não é conhecido – a Rare está se referindo ao jogo como *Dream* durante o desenvolvimento, mas na E3 o título definitivo será revelado.”

ANÁLISE OLD!GAMER

Antes de virar o *Banjo-Kazooie* que conhecemos hoje, o chamado *Project Dream* começou no Super Nintendo, com um jogo de aventura à la *Zelda* e gráficos pré-renderizados estilo *Donkey Kong Country*. Depois, o projeto migrou para o Ultra 64, futuro Nintendo 64. O protagonista seria um menino com uma espada como mostra a arte conceitual e, até chegar ao urso Banjo, ainda houve um coelho que chegou a ser usado brevemente como personagem principal.



1997



Waterworld

“A Ocean pegou a licença de *Waterworld*, o filme de Kevin Costner que se espera ser uma das grandes obras do cinema deste verão. Planos preliminares sugerem um lançamento em 1996.”

ANÁLISE OLD!GAMER

Podia parecer um bom negócio fazer uma adaptação do *Waterworld*, mas os jogos naufragaram junto com a produção cinematográfica, que foi a mais cara de sua época (US\$ 172 milhões). A Ocean lançou um título baseado no *Waterworld* para Super Nintendo, Game Boy e até Virtual Boy. O Mega Drive teria uma versão, que foi cancelada, para sorte dos donos do console.



1995

ACCOLADE

Accolade sob o machado da Sega



1992

“A extensa batalha judicial entre a Accolade e a Sega tomou um novo rumo. Caso você não saiba do último pequeno confronto da Sega, eles estavam processando a Accolade nos EUA porque ela desenvolveu e lançou alguns jogos sem passar pelo lenga-lenga para obter uma licença oficial. Sem deixar barato, a Accolade, como boa americana que é, contra-atacou esse processo com a sua própria ação judicial, alegando que a Sega era culpada por essas medidas restritivas.

A Accolade alegou que a Sega tem sido repetidamente colocada sobre pressão dos vendedores e distribuidores de todo o mundo para não comprar cartuchos da Accolade. Nos EUA, a Sega chegou até a pressionar as pessoas que suprissem a Accolade com as ROMs dos chips para os seus cartuchos, provocando uma parada temporária na produção. Estaria a Sega tentando superar a Nintendo nos jogos, consoles e ações judiciais?”

ANÁLISE OLD!GAMER

A Sega fez algo semelhante à Nintendo no NES para evitar que qualquer jogo fosse lançado para o Mega Drive. A Accolade não quis nem saber disso e até criou o selo Ballistic para publicar jogos como *Turrican*, *Onslaught* e *Universal Soldier*. Depois desse caso, a Accolade chegou a um acordo com a Sega para continuar publicando jogos para o console, desde que fossem licenciados. A Accolade realmente lançou jogos com licença, mas seguiu publicando títulos não licenciados, como *WarpSeed* e *HardBall III*.

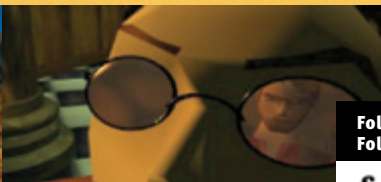
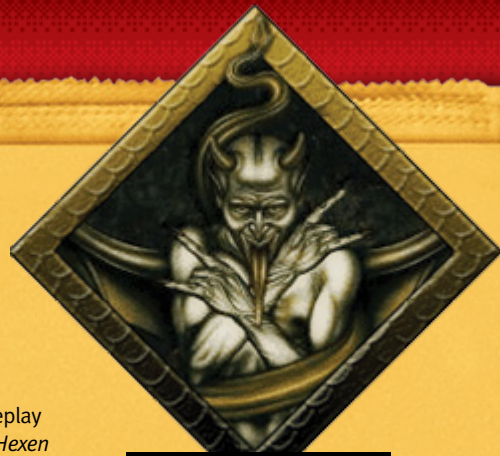
Hexen II anunciado para Saturn!

"A versão para PC ainda nem foi completada, mas a Activision já anunciou que *Hexen II* está a caminho do Saturn. O título do PC é absolutamente brilhante visualmente, com os desenvolvedores da Raven levando a engine popularizada pelo *Quake* da id Software para a estratosfera do esplendor gamístico!

Espere ver a Raven finalizar o combo do gameplay adventure/puzzle que era tão bom no primeiro *Hexen* para retornar com tudo nesse novo jogo. Apesar de o anúncio ter sido feito algumas semanas atrás, ainda não sabemos detalhes relevantes sobre quem está cuidando das conversões do jogo para consoles (há uma versão para PlayStation também) e, com certeza, quando eles estarão prontos para o lançamento."

ANÁLISE OLDGAMER

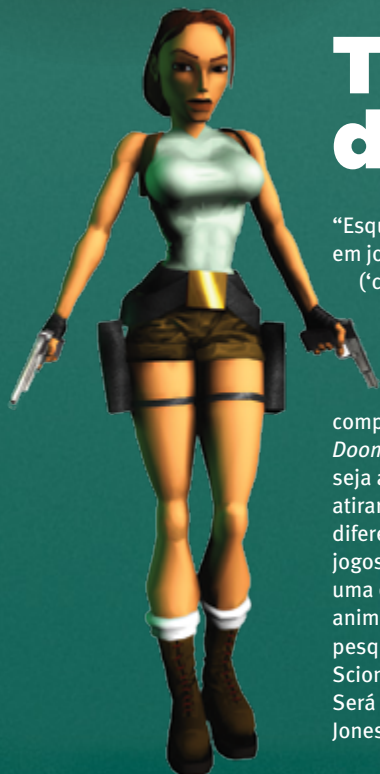
Se o desfecho melancólico do Saturn poderia ser uma provável causa para o cancelamento do port de *Hexen II*, o PlayStation, que fazia muito mais sucesso, também não teve uma versão do terceiro FPS da série medieval da Raven (se contarmos o original, *Heretic*). Com essa desistência dos consoles por parte da Activision, *Hexen II* saiu apenas para PC e Mac, diferentemente do primeiro *Hexen*, que, além do Saturn e PlayStation, apareceu ainda no Nintendo 64.



Tomb parece desenho animado

"Esqueça tudo o que você já viu em jogos de ação. *Tomb Raider* ('caçador de tumbas' em inglês) é o jogo mais rápido, bem feito e original dos últimos tempos. E tem para Saturn, PlayStation e até computadores. Os jogos 3D, do tipo *Doom*, nem se comparam. Talvez seja a liberdade de andar, olhar e atirar para qualquer lado que faz a diferença entre *Tomb* e os outros jogos de ação. Logo no começo, uma excitante apresentação animada dá o tom da aventura: a pesquisadora Lara precisa achar Scion, um raro artefato misterioso. Será que ela é a esposa de Indiana Jones que ninguém conheceu?

O jogo passa por ruínas incas, pirâmides do Egito e sombrias cavernas na Índia, durante suas 15 fases longuíssimas. Se você jogar uma ou duas horinhas por dia, com muito esforço, em três meses você termina o jogo. Quem passar na frente da TV durante o jogo vai achar que está vendo um desenho. A cada novo cenário, o realismo da situação força você a apertar o botão de visão para uma primeira olhada geral. Obriga você a pensar qual o movimento para alcançar 'aquela' porta instalada a dez metros do chão. Ou como passar por leões e ursos sem se machucar. Tudo isso e mais enigmas e intermináveis passagens secretas."



ANÁLISE OLDGAMER

É um tanto contraditório que um jogo como *Tomb Raider* possa parecer com um desenho animado, se a intenção dos desenvolvedores era criar locais, personagens e animais realistas de acordo com a tecnologia disponível no momento. A notícia mostra também como causava surpresa uma aventura no estilo do *Tomb Raider*, com livre exploração dos ambientes, já que as referências mais próximas de cenários 3D que se tinha eram os clones de *Doom*, como se costumavam chamar os jogos do gênero FPS naquela época.





GRAND THEFT AUTO

“O governo brasileiro baniu a venda do ultraviolento *Grand Theft Auto* em qualquer lugar do País. Comerciantes podem ser multados por cerca de US\$ 10 mil se forem pegos com o jogo. A ASC, publisher do *GTA*, está extasiada com a publicidade que esse banimento vai provocar no iminente lançamento americano do *GTA*.”



ANÁLISE OLD!GAMER

É decepcionante ver o mercado nacional de games virar notícia no exterior por motivos como esse. Felizmente, o banimento do *Grand Theft Auto* em 1998 é uma página virada da história dos jogos no Brasil, e prova disso é que o *GTA V* é vendido normalmente nas lojas daqui e apareceu em comerciais da televisão brasileira sem o menor problema.

Capcom revela seu primeiro projeto de Nintendo 64

“Em visita à Capcom, a Edge presenciou uma versão preliminar do seu primeiro título de Nintendo 64, um jogo semelhante ao *Mario 64* com personagens de *Ghosts 'n' Goblins*. Mais na próxima edição.”



ANÁLISE OLD!GAMER

Na edição seguinte, a reportagem sobre a Capcom foi publicada, informando que apenas se tratava de uma versão preliminar jogada por um funcionário em um kit de desenvolvimento de Nintendo 64. Tudo leva a crer que esse projeto deu origem ao *Maximo: Ghosts to Glory*, que tem relação com o universo de *Ghosts 'n' Goblins* e só foi lançado em 2002 para PlayStation 2. Embora o apoio da Capcom ao Nintendo 64 parecesse uma grande notícia, a produtora produziu somente três jogos para o console: *Magical Tetris Challenge*, *Mega Man 64* e *Resident Evil 2*.

Poderá o Street Fighter II Champion Edition Turbo ser um jogo de 32 megabit?

“Fontes no Japão revelam que o jogo de SNES *Street Fighter II Champion Edition Turbo* pode ser de 32 megabit, aparentemente devido à grande quantidade de dados necessários para todos os movimentos dos personagens. Esse é exatamente o dobro do tamanho original de um cartucho de SNES. Se for o caso, o custo de um novo cartucho do *Street Fighter II* pode ser bastante alto.”



ANÁLISE OLD!GAMER

Na realidade, nenhuma das três versões para Super Nintendo do clássico dos clássicos de luta da Capcom recebeu esse nome. O console 16-bit da Nintendo foi agraciado com: *Street Fighter II - The World Warrior* (1992), *Street Fighter II Turbo - Hyper Fighting* (1993) e finalmente *Super Street Fighter II - The New Challengers* (1994). Os cartuchos possuem, respectivamente, 16, 20 e 32 megabit. De acordo com a caixa do *Hyper Fighting*, essa atualização foi o primeiro cartucho do SNES com 20 megabit, e a embalagem do *The New Challengers* diz o mesmo em relação ao cartucho com 32 megabit.



UMA VERSÃO QUE POUCOS CONHECERAM

“Outra curiosidade na história do PlayStation é a criação do Net Yaroze. Também conhecido por PlayStation negro, o aparelho foi lançado em 10 de maio de 1996. Além de um console convencional, era uma ferramenta de programação de jogos, bastando acoplá-lo a um PC. Detalhe: ele utilizava programação em linguagem C. A intenção da Sony era formar programadores e recrutá-los. Não se sabe exatamente por que poucos modelos foram colocados à disposição do



público. Hoje, o grupo de programadores criado pelo Net Yaroze é bastante restrito.”



ANÁLISE OLDGAMER

Quem disse que não existiam jogos indie em consoles 32-bit? O Net Yaroze foi um dos capítulos mais obscuros da história do PlayStation, incentivando designers de jogos amadores a

criarem títulos para o console da Sony. Na Europa, foram feitas competições de jogos do Net Yaroze, e revistas chegavam a dar CDs de demonstração com essas produções não oficiais.

PUBLICAÇÃO HISTÓRICA

Super Play #1

1992

Ser um jogador de videogame europeu na geração 16-bit não era exatamente um privilégio – os computadores reinavam, e muitos lançamentos japoneses chegavam lá tempos depois. A revista britânica Super Play não se importou com esse problema e, desde a sua primeira edição, publicada em novembro de 1992, mostrava fascínio pela cultura japonesa. Isso se traduzia no nome da revista escrito em katakana, na cobertura aprofundada de RPGs nipônicos e até em notícias de mangás e animes. A Super Play acabou em setembro de 1996 e foi sucedida pela N64 Magazine, deixando um vasto legado com extensas reportagens, entrevistas exclusivas e análises muito bem fundamentadas.





SUPER MARIO RPG

As desventuras de Mario e Bowser em uma perspectiva isométrica

SUPER MARIO





RPG

LEGEND OF THE SEVEN STARS

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Square
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versão:** Nintendo Wii (Virtual Console)

Símbolo máximo do casamento entre Square e Nintendo, o primeiro RPG do Mario marcou a despedida do encanador dos 16-bit, levando o SNES ao limite

Por Alexei Barros



F poucos jogos simbolizam com tanta perfeição uma era quanto *Super Mario RPG*. Às vésperas do aguardado lançamento do Nintendo 64 em 1996, o SNES ainda tinha fôlego para receber um jogo que coroou a gloriosa carreira do console, com um elenco inesquecível de personagens, gráficos estonteantes e diálogos simplesmente deliciosos em um dos capítulos finais da produtiva parceria entre Square e Nintendo na década de 90. Quem poderia imaginar que um RPG do Mario seria tão incrível...

Um casamento sem crises

Square e Nintendo. A união das duas empresas era um mar de rosas desde meados dos anos 80. A Nintendo detinha exclusividade dos lançamentos da Square para consoles, e esse casamento ia muito além da relação saudável entre softhouse e fabricante de videogame. As duas chegaram até a desenvolver um jogo juntas muito antes do *Super Mario RPG*: o simulador de namoro *Nakayama Miho no Tokimeki High School*, para Famicom Disk System, add-on de disquetes do Famicom que a Square foi uma das primeiras a embarcar. O projeto uniu nomes como Hironobu Sakaguchi, pai de *Final Fantasy*, e Yoshio Sakamoto, um dos criadores de *Metroid*. Outra amostra dessa aproximação se deu nos EUA com a própria Nintendo publicando as versões americanas de *Final Fantasy* e do jogo de corrida *Rad Racer*. No SNES, a Square encontrou o lar perfeito para apresentar uma sucessão imbatível de obras-primas ano após ano: *Final Fantasy IV* (1991), *Secret of Mana* (1993), *Final Fantasy VI* (1994) e *Chrono*





Trigger (1995). Isso considerando apenas os RPGs lançados em inglês, nos Estados Unidos. No Japão há mais um monte.

Com esse enlace consolidado, seria fácil prever um novo projeto que unisse Square e Nintendo. Mas não da forma que muitos poderiam imaginar: um RPG do Mario. Levar um jogo de plataforma baseado na inventividade do gameplay com uma história sem grandes pretensões para o mundo das conversações, batalhas e enredo intrincado do gênero RPG parecia um conceito no mínimo... estranho. Ainda mais porque a Nintendo já possui séries que são naturalmente RPGs: *Fire Emblem*, *Mother* e, por que não, *The Legend of Zelda*, apesar dos combates em tempo real. De quem teria partido essa ideia bizarra? Da Nintendo ou da Square?

“De ambas”, responde Yoshio Hongo, do Departamento de Assuntos Gerais da Nintendo, à revista inglesa Nintendo Magazine System #40. “Os RPGs da Square vendem bem no Japão, mas não no exterior. Há pedidos de todas as idades e de garotas para outro personagem que eles pudessem se apegar. Mario era o melhor, mas nunca esteve em um RPG. O sr. [Shigeru] Miyamoto, também queria fazer um RPG com o Mario. Aconteceu que houve uma oportunidade de ambas as empresas conversarem, o que correu bem. A Nintendo queria fazer um RPG do Mario e a Square tinha a habilidade de programação, então o Mario poderia se tornar um personagem popular de RPG em qualquer lugar do mundo.”

O mesmo foi dito pelo lado da Square. “Queríamos fazer um RPG estrelado por personagens que demonstraram ter apelo mundial”, afirma Yusuke Hirata, responsável pela publicidade do jogo, à revista GamePro #77. “O sr. Miyamoto da Nintendo, criador do Mario, compartilhou nossos sentimentos e queria vê-lo em um ambiente de RPG. Depois de muitas discussões sobre o uso de personagens, história e cenário, começamos a produção de fato no último verão.” E será que a Nintendo teria receio de permitir que third-parties lidassem com as franquias da casa? “Fizemos trabalho conjunto com outras parceiras externas no passado, como a Rare com *Donkey Kong Country* e a Argonaut com *Star Fox* – então isso não é uma



Ele lembra o Blargg do *Super Mario World*, mas é o Czar Dragon, nome de um dragão do *Final Fantasy VI*

Nenhuma novidade: a Princess Toadstool estava feliz e contente até ser surpreendida por mais um ataque do Bowser



preocupação. Nós sempre quisemos trabalhar com especialistas de RPG como o pessoal da Square”, diz Miyamoto na GamePro, provavelmente tendo apagado da memória o desastre que foi os três *Zeldas* e o *Hotel Mario* para Philips CD-i.

Com Miyamoto como produtor no *Super Mario RPG*, a direção de jogo ficou dividida entre Yoshihiko Maekawa e Chihiro Fujioka. O segundo tem uma trajetória curiosa; seu trabalho de estreia na Square foi na produção de *Final Fantasy Legend III*, RPG de Game Boy conhecido por *Jikuu no Hasha: SaGa 3 [Kanketsu Hen]* no Japão no qual ele também colaborou com quatro composições da trilha sonora. Depois, ele escreveu a história de *Final Fantasy Mystic Quest*, RPG feito para o público americano. Em declaração para a revista Retro Gamer #102, o polivalente Fujioka confirmou a maneira com que surgiu o conceito do jogo. “A ideia original foi decidida em encontros do mais alto escalão. Quando fiquei encarregado, já estava tudo acertado, mas ouvi que o acordo aconteceu por conta da relação bastante próxima da Nintendo e Square naquela época”, comenta. “Trabalhando juntos em um projeto significaria que eles combinariam seus pontos fortes – o personagem Mario e o desenvolvimento de RPG.”



Agora não tem volta. Mario deve olhar para trás e pensar quantas vezes já percorreu essa ponte do castelo do Bowser e a viu cair

A inspiração na Rare

Como o conceito geral fugia dos padrões, normal que o projeto passasse por algumas alterações durante o desenvolvimento. Para começar, o estilo gráfico, que começou bastante diferente do que conhecemos atualmente. “Naquela época, a Square concentrou seus esforços na apresentação visual, e eles realmente chegaram aos limites do que o hardware do Super Famicom podia fazer no 2D. A grande questão era onde ir a partir daí. Acho natural que as coisas fossem para a direção do 3D. Quando penso nisso hoje, toda a Square estava indo para esse caminho”, relembra Fujioka. “Claro, no começo, nós tínhamos um mapa tradicional de visão superior com um Mario 2D, mas no



Para alguém que é uma celebridade polivalente, essa casa do Mario é das mais humildes



Sem poder voltar para o castelo do Bowser, tudo o que resta ao Mario é admirar a paisagem intimidadora da fortaleza do vilão

O cano no telhado não é só decoração: o Mario realmente pode entrar na casa dele por aí

estágio inicial refizemos o jogo para uma perspectiva 3D inclinada, então depois também tínhamos de fazer todo o design gráfico seguir isso. Mesmo com o chip SA-1, o Super Famicom não era capaz de mostrar 3D em tempo real, então nós fomos com a técnica de gráficos pré-renderizados.” A técnica em questão é a ACM, sigla que os fãs de *Donkey Kong Country* conhecem bem por Advanced Computer Modeling, que consiste em usar sprites baseados em modelos pré-renderizados. Coube à gigante dos RPGs seguir os passos da Rare. “De muitas formas, esse jogo é um ponto de virada no desenvolvimento da Square.

Bowser está sobrevoando a área para colocar o seu plano malévolo não muito original em ação





Atualmente a softhouse mais cobiçada no Japão apenas recentemente começou a investir nas estações Silicon Graphics que permitem a criação de jogos com ACM. E o *Super Mario RPG* é o primeiro resultado direto desse investimento”, conta o preview do jogo na revista inglesa Edge #26. “Como você pode esperar, o jogo faz uso da técnica ACM da Rare que salvou o SNES, mas adicionando uma perspectiva isométrica semelhante ao *Equinox* da Software Creations (e um jogo da pré-Rare Ultimate Play The Game – *Knight Lore*).”

O Chancellor pede o óbvio para Mario: falar para ele salvar a princesa é como dizer para o encanador pular



No fio da espada

Outro ponto complexo da produção era justamente escolher qual a melhor forma de adaptar o universo do Mario para um RPG. “A visão do mundo e a história mudaram completamente”, relembra Fujioka. “No começo, nós pensamos que o Mario lutaria usando armas e mágica, mas, como você pode imaginar, concluímos que o Mario está mais condicionado para o martelo e os pulos, então modificamos o ambiente e a história. Mesmo depois que o desenvolvimento tinha começado, ainda estávamos quebrando nossa cabeça para definir se o Mario deveria usar ou não armas e mágica. O sr. Miyamoto também estava hesitante sobre isso.” Eles levaram essa dúvida crucial para a revelação oficial do *Super Mario RPG*. Até então, o desenvolvimento do jogo, que iniciou em janeiro de 1995, foi mantido em segredo, conforme informou a Edge #26. O anúncio aconteceu no V-Jump Festival 1995, evento organizado pela editora japonesa Shueisha com a presença dos leitores da revista V-Jump e que era usado pelas produtoras para mostrar os futuros lançamentos. “Foi lá que o *Super Mario RPG* foi revelado para o mundo pela primeira vez – eu me lembro como os leitores e organizadores estavam surpresos”, conta Fujioka, que apresentou o jogo na ocasião com o Miyamoto.

Quase que por um milagre, existe um trecho em vídeo dessa conferência no YouTube – legendado em inglês! –, mas, infelizmente, sem o ponto-chave. “Bem na época desse evento





Os comandos da batalha por turnos são realizados com os botões faciais, de uma maneira funcional

Depois de vencer o Hammer Bro, o Mario vai receber o primeiro de muitos martelos do jogo

A boa sacada do jogo é mesclar sessões de plataforma, como essa parte, com os blocos amarelos voadores

da revista, nós tínhamos de decidir pelo estilo de combate do Mario – armas e mágica ou pulos e martelos? Até mesmo enquanto estávamos no backstage do evento, o sr. Miyamoto e eu ainda estávamos discutindo”, relembra Fujioka. “Então, quando chegou a vez de apresentar nosso jogo, eu disse: ‘Vamos escolher o estilo de batalha baseado em quanto a plateia aplaude.’ O sr. Miyamoto respondeu duvidoso: ‘Será que isso vai dar certo?’, mas concordamos com o plano de qualquer forma”, recorda. Será então que realmente o público teria o direito de decidir os rumos do jogo? “Para falar a verdade, no entanto, havia o sentimento, também entre a equipe, de que seria melhor que o Mario lutasse com martelos e pulos”, conta Fujioka, revelando que tudo não passou de uma artimanha. “Na realidade, perguntar para a plateia foi uma grande aposta, mas eu encontrei um plano para ter certeza de que as coisas fossem para o nosso lado. Primeiro, eu disse subitamente, mas em um tom normal de voz sério: ‘Por favor, aplauda se você acha que porque desta vez o Mario é um RPG, seria bom se ele usasse armas e mágica.’ Aplausos moderados. Em seguida, falando alto, cheio de empolgação: ‘Mas é claro que é o Mario, então seria melhor se ele lutasse com pulos e martelos, certo? As pessoas que concordarem aplaudam agora!’ Um monte de aplausos. E foi assim que acabou acontecendo. Sr. Miyamoto, desculpe por preocupá-lo!” Miyamoto, aliás, surpreendeu o público e Fujioka quando anunciou que *Super Mario RPG* seria o último Mario 16-bit. “Nós não fazíamos ideia”, admite o codiretor. Naquela época, a produção de *Super Mario 64*, lançado no mesmo ano de 1996 para Nintendo 64, evidentemente já estava em curso.

A hora da ação

Quem abomina a mecânica de batalhas por turnos estilo *Final Fantasy* e que foi herdada por *Super Mario RPG*, aqui vai uma bomba que poderia ter feito a diferença se você prefere as coisas

O RETORNO DO GENO

O único problema de não existir um novo RPG do Mario feito pela Square é que os personagens do *Super Mario RPG* não vão aparecer, porque são feitos pela Square... Mas no *Mario & Luigi: Superstar Saga* a Nintendo deu um jeitinho ao colocar o Geno no minigame Star 'Stache Smash. Nos créditos do jogo é possível confirmar que a Square Enix é dona dos direitos autorais do personagem.





Gecko costuma aparecer em bando, mas não oferece grandes riscos



mais diretas: os primeiros previews garantiam que o jogo seria um RPG de ação. A revista Nintendo Power #77 então informou: “A radicalmente nova (pelo menos para o Mario) perspectiva de tela pode lembrar os jogadores de jogos de ação como o *Equinox*, mas a mistura de aventura e elementos de ação devem colocar o *Super Mario RPG* em uma categoria próxima de *Legend of Zelda: A Link to the Past*. O uso do termo RPG nesse caso pode ser um pouco inconsistente. (*Super Mario RPG* é o título oficial japonês, mas nenhum nome foi decidido para o lançamento americano). O gameplay possui elementos tradicionais de RPG como exploração e conversação com os personagens em cidades para obter informações. Mas vai haver um monte de ação também. As batalhas com inimigos acontecem em tempo real e em três dimensões com o jogador em total controle do Mario, que pula, esmaga e desliza usando outros ataques especiais.” Pasmee: nesse preview, a Nintendo Power diz que o jogo estava 70% pronto!

Não se tratou de um engano, porque a britânica Edge #26 foi na mesma linha: “Em vez de pegar o habitual enfoque baseado em turnos da Square, *Super Mario RPG* é um jogo de ação com mecânicas familiares do Mario. E apesar de a Square ainda estar para revelar detalhes da engine, o tradicional método do Mario de despachar os inimigos – pulando na cabeça deles – sabe-se que vai ser incluindo em algum lugar.” A revista Super Play #36 publicou algo parecido: “Considerando o sucesso da Nintendo com o *Zelda III*, não é surpresa que o jogo é um RPG de ação, com batalhas em tempo real tomando o lugar do enfoque nas estatísticas.” A Super Play também especulou como seriam os elementos básicos do gameplay. “A Nintendo ainda vai revelar



Monster's FP is gone!



Mack é o primeiro de muitos chefes da aventura. Ele dá a primeira estrela



Explorar o cenário é uma atividade muito mais prazerosa sem os combates aleatórios: a luta só começa se ele tocar no inimigo

No início, o jogo é bem linear... Isso até chegar aos esgotos, onde os ambientes começam a ficar mais complexos e com várias saídas

como o Mario virá equipado para lidar com esse tipo de jogo inteiramente novo, mas é garantido dizer que, desta vez, pular na cabeça dos monstros não vai ser a ordem do dia”, revelou a revista.

A história de RPG de ação durou pouco. Logo na edição seguinte em que falou do jogo pela primeira oportunidade, a Nintendo Power fez questão de esclarecer a mudança: “Uma versão 60% completa do *Super Mario RPG* magicamente apareceu na mesa do Epic Center [seção da Nintendo Power] e chocou todo mundo que viu. A maior surpresa era que havia um verdadeiro sistema de batalha de RPG, contrariando o que tínhamos ouvido antes. O Mario realmente pula nos inimigos, mas isso apenas ativa a sequência da tela de combate, que vem a ser baseada em menus”, informa a edição #78 da publicação. Os previews então já se acostumavam com a ideia. “Surgiu a informação de uma recente conferência de imprensa da Square que, apesar de



Com uma quantidade maior de texto que o esperado, a propaganda em nenhum momento diz que o jogo é direcionado para iniciantes de RPG. Apenas avisa que os jogadores vão precisar colocar a cabeça para pensar

uma grande parte do jogo ser baseada na ação, as batalhas vão usar o sistema de turnos familiar dos RPGs japoneses”, revelou a Super Play #37. “Ainda que originalmente acreditava-se ser um RPG completo de ação, revelamos no último mês que o jogo troca do estilo de ação do *Equinox* para um enfoque nos turnos quando chega a hora da luta”, completa o preview da Super Play #38. Em geral, as revistas aguardavam o lançamento japonês para janeiro de 1996, que aconteceu na verdade em 9 de março, seguido pela localização norte-americana publicada no dia 13 de maio.

União improvável

Da revelação até a chegada do cartucho nas prateleiras, o elemento mais secreto do jogo era a história, ainda que todo mundo pudesse imaginar que seria óbvio o Bowser raptar a Princess Toadstool. Conhecendo hoje as reviravoltas da aventura, não revelar muito desse aspecto foi essencial, especialmente na época, quando a internet engatinhava e as informações não se difundiam em um piscar de olhos como atualmente.

As cidades do jogo seguem o padrão de *Final Fantasy*, com dormitório, loja e várias residências para visitar

Super Mario RPG começa de maneira bastante previsível, justamente com o Bowser sequestrando a Princess Toadstool. Para atender ao pedido de socorro, Mario entra no castelo do Bowser. Avançando em um caminho linear e enfrentando os primeiros inimigos, o encanador chega até a sala onde a Princesa está amarrada, e o confronto com o Bowser acontece em cima de dois lustres imensos presos por correntes. Avisada pela Princesa, Mario ataca a corrente que prendia o lustre com o Bowser, e ele despenca a tempo de fazer com que Mario também caia. Mario finalmente consegue pular no casco de Bowser e voltar à corrente. De nada adianta



o combate porque uma espada imensa é cravada no castelo, jogando o Mario no cano da sua Pipe House. Mario tenta voltar para o castelo do Bowser e vê a espada falar que agora a fortaleza pertence à Smithy Gang. Em seguida, a ponte do castelo é destruída, impossibilitando o acesso. Assim, Mario inicia sua jornada em busca da Princess Toadstool, recebendo o auxílio de aliados e até de quem ele considerava seu maior inimigo. O primeiro que se junta ao Mario é Mallow, um jovem sapo que não se parece nada com um anfíbio. Inicialmente, Mario o ajuda a recuperar a moeda Frog Coin roubada pelo astuto crocodilo Croco. Depois de ter a verdade revelada pelo seu avô de criação, o sábio Frogfucius, ele descobre que não é um girino, ficando surpreso com isso, e se sente impelido a encontrar os verdadeiros pais. Frogfucius também conta que o impacto da espada fez Bowser e a Princess Toadstool desaparecerem e que Smithy destruirá o mundo. Para detê-lo, a estrela que os dois encontraram no castelo do Mushroom Kingdom pode ser a resposta.

No dormitório da Rose Town, uma estrela assume a forma de Geno, um boneco de madeira que o garoto Gaz usava para brincar, e parte para a Forest Maze. Mario segue Geno na floresta, e ele se junta à dupla. Geno então diz que as estrelas Star Pieces precisam ser recuperadas para tornar os desejos realidade e para que Smithy seja derrotado. Geno se tornou um xodó do fãs, o que foi uma surpresa

Mario não se contenta em se equilibrar nos barris. Ele também tem de pegar todas as moedas possíveis

A passagem pela Yo'ster Isle é opcional, mas garante minigames e bônus para o jogador

Por sorte, a imensa tropa de Bowser não precisará ser enfrentada de uma só vez



The bridge is down, but we'll find a way to get back in! Move out, on the double!

para Fujioka. “Eu só soube da popularidade do Geno mais tarde”, afirma. “Gostaria de saber por que ele é tão popular! Acho que as pessoas se interessam nele porque ele é um boneco que veio à vida – parece ter algo de profundo sobre ele.” O “Pinôquio da Square” mostra uma sacada da produtora de não se contentar com universos já prontos e introduzir novos personagens. A mesma filosofia foi adotada na série *Kingdom Hearts*, que possui um elenco que une personalidades conhecidas da Disney e de *Final Fantasy* e ainda traz heróis criados pela Square Enix.

A grande surpresa do jogo é a aliança de Bowser e Mario. Inacreditavelmente, o maior vilão do encanador passa a ser controlável do jogador, lutando lado a lado do Mario – Bowser





TÃO RARA COMO UMA ESTRELA CADENTE

No dia 25 de março de 1996, poucas semanas depois da chegada do jogo, os japoneses já podiam comprar a trilha sonora do *Super Mario RPG* em CD. Publicado pela NTT Publishing, o *Super Mario Original Sound Version* é convencional, incluindo as faixas

originais do jogo, sem nenhum arranjo bônus como é comum nesse tipo de lançamento. O álbum duplo nunca teve uma segunda tiragem, o que contribuiu para que ficasse raro, atingindo preços na faixa dos US\$ 100 até US\$ 500 em sites de leilão virtual.

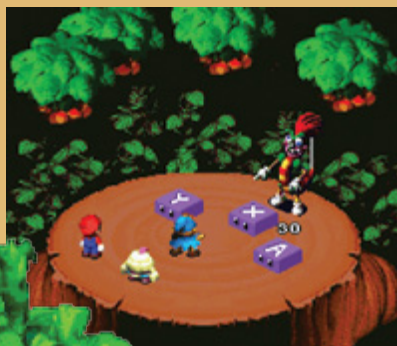


está nessa porque Smithy tomou conta de seu castelo, então é de seu interesse também encontrar todas as estrelas. Agora... Como Miyamoto deixou que isso acontecesse? “O sr. Miyamoto não estipulou quaisquer regras; ele nos deu ampla liberdade, ainda que nos tenha falado quais personagens da série queria que aparecessem”, comenta Fujioka. Não apenas isso. Bowser ganhou um tom cômico que é uma completa novidade em jogos do Mario. O momento em que o malvadão se encontra com o Mario é um exemplo disso: “Nossa, é o Mario! Ops... Ok, ok... Calma! Não deixe

que ele o veja assim. ‘Olá, como você tem passado?’ NÃO! Não desse jeito, burro! Tom errado! Precisa de mais... confiança! ‘VOCÊ! O que VOCÊ está fazendo AQUI!’”. Simplesmente impagável. “Havia muitos membros da equipe que eram fãs de comédia e stand-up, então era natural que acabaria dessa forma. Várias falas e expressões faciais do Bowser foram criadas livremente por pessoas de cada área e evento. Deu tudo certo porque o sr. Miyamoto não ficou bravo!”, brinca Fujioka. Quem integra o time de heróis por último é ninguém menos do que a Princess Toadstool, o que não é exatamente uma novidade na série, já que ela é jogável no *Super Mario Bros. 2*. Só não dava para esperar que a Princesa, Mario e Bowser unissem as forças e lutassem por algo em comum...

Esse enredo, em suma, não suscita as reflexões de um *Final Fantasy VI* ou traz as viagens intertemporais de *Chrono Trigger*, mas a graça reside no tom cômico dos diálogos, na maneira despretensiosa com que os personagens conversam e como o próprio jogo utiliza a premissa básica do Mario para fazer disso uma grande piada. O talento da Square nesse sentido é digno de aplausos. Vale dizer que, antes do lançamento do *Super Mario 64*, foi a produtora que assumiu a missão de dar os primeiros traços de personalidade ao encanador, por mais que ele fosse carismático por natureza. Tudo isso... Sem falar uma palavra durante o jogo! Satirizando os protagonistas mudos de RPGs, como o Crono de *Chrono Trigger*, o Mario se comunica com mímica, resultando em cenas completamente hilárias, já que ele chega a assumir o papel de outros personagens para ser entendido na encenação.

Quando a flechada acertar o Y, X ou A, os comandos desses botões não poderão ser feitos momentaneamente



Os poderes especiais do jogo apresentam grande impacto visual, como em *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*





LUIGI IS MISSING

Quem joga a série *Super Mario Bros.* desde os primórdios, sempre estava acostumado a ver o Mario ser acompanhado pelo irmão Luigi. Por isso, muitos podem ter estranhado a ausência do encanador de roupa verde no *Super Mario RPG*. Mas... Olha o que diz a *Super Play* #36: "A *Super Play* soube que é por culpa da Princess Toadstool que o Mario vai ter de sair mais cedo da cama e seguir para uma outra aventura. Ela foi capturada de novo, veja você, e, com a ajuda de Luigi – apesar de que, desta vez, em uma função de NPC (personagem não jogável) –, Mario deve explorar o cenário isométrico 3D à procura da infeliz mocinha."

De fato, uma foto (confira ao lado) publicada na revista *VideoGames: The Ultimate Gaming Magazine* #82 mostra o Luigi (ainda que mais baixo que o costureiro) próximo à mesa de um banquete em uma cena inexistente no jogo final, o que nos leva a deduzir de que ele teria um papel mais importante. Na versão do jogo que conhecemos, é possível ler o desejo "Eu quero ser um grande encanador como meu irmão Mario" na Star Hill, obviamente se referindo a ele, e nos créditos Luigi faz uma breve aparição no início do desfile. O manual do *Super Mario RPG* tenta compensar um pouco isso, com o Luigi servindo de guia do jogo: "Parece que o Mario está pronto para outra aventura. Ele não precisa da minha ajuda desta vez. Eu vou apenas ficar nos bastidores aqui no manual e dar algumas dicas!". Como a arte conceitual do Luigi é desenhada e não com gráficos pré-renderizados como os demais personagens, tem cara de algo feito de improviso mesmo pela Nintendo.



I wanna be a great plumber
like my brother Mario.



Em contrapartida, o Mario chegaria todo falante na memorável tela-título do *Super Mario 64*. A adaptação do visual do encanador foi outra dificuldade do projeto. "Estou bastante satisfeito com o design de personagens da Square. Nós tivemos certos problemas na transição do 2D para o 3D", conta Miyamoto à *GamePro*. "Por exemplo, se você olhar de perto para o Mario em 2D, suas sobrancelhas se estendem acima da aba do seu boné. Então tivemos de discutir o que fazer com as sobrancelhas quando vemos o Mario de frente." Nas primeiras imagens que foram reveladas do jogo, o



Mario aparece mais gordinho, um tanto estranho, com a cara meio inchada – a versão final ficou bem melhor.

Batalhas movidas a marretadas

A progressão ds J-RPGs de 16-bits se caracteriza pela visita a uma determinada cidade, conversação com os habitantes, campo de batalha com diversos embates, finalizando com um chefe. Terminado esse ciclo, a peregrinação dos personagens continua com a chegada a um novo vilarejo. Em linhas gerais, *Super Mario RPG* não foge dessa fórmula, seguindo uma rota linear, mas com várias ramificações ao longo dela. Quase sempre fica claro o que o jogador precisa fazer para avançar na história.

À moda de *Chrono Trigger* e diferente dos episódios clássicos de *Final Fantasy*, não há confrontos no mapa-múndi.



Em muito pouco tempo, a corrida no carrinho de mina guarda duas surpresas: a parte com visão de cima, utilizando o Mode 7, e a side-scrolling, à la *Donkey Kong Country*



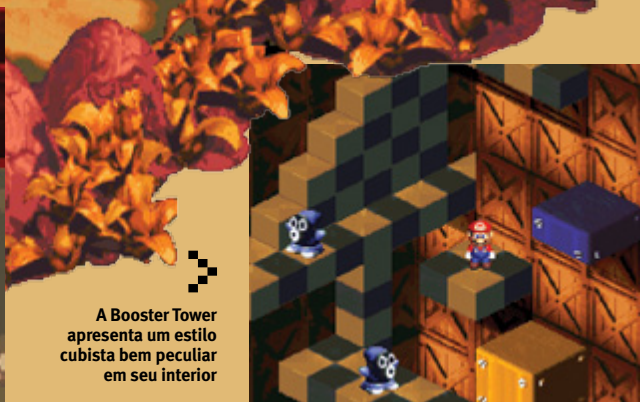


Até mesmo as abelhas trazem lembranças de *Donkey Kong Country*



A movimentação no mapa serve apenas para situar as localizações das cidades e, uma vez que a trupe de personagens atravessa uma área de combate, não é preciso sempre passar por lá quando quiser voltar para uma cidade ou outro local. Hoje, confrontos aleatórios parecem ser algo ultrapassado e, nesse sentido, *Super Mario RPG* foi muito bem ao novamente se inspirar em *Chrono Trigger*, já que a batalha só tem início no contato com o inimigo. Assim que Mario (representando todo o grupo de

O quinteto de heróis *Axem Rangers* é uma evidente paródia aos seriados japoneses *Super Sentai* e à sua adaptação americana, os *Powers Rangers*



A *Booster Tower* apresenta um estilo cubista bem peculiar em seu interior

personagens que o acompanha), inicia a cena de batalha em uma tela à parte da área normal de jogo – isso sim é muito *Final Fantasy*.

A mecânica de combate procura ser mais simplificada e intuitiva do que esses outros RPGs da Square, trocando aquela barra imensa com informações dos personagens por um sistema de comandos ativado com os quatro botões faciais, adotando o esquema simples de turnos, sem o Active Time Battle de *FFIV*, *V* e *VI* (em que a ação era determinada depois que uma barra de energia se enchia). O botão A, por exemplo, vai selecionar o ataque. Apertando o A de novo, ele vai ser desferido. Uma boa sacada é que se o jogador conseguir pressionar o A no momento em que o oponente é atingido, o personagem vai bater mais uma vez (o Mario dá até mais duas marteladas). Esse detalhe mínimo exige que o jogador fique sempre ligado nas batalhas. Vamos falar a verdade: especialmente quando se mostra necessário evoluir o nível de experiência dos personagens para enfrentar chefes mais fortes, é bastante comum em *Final Fantasy* a elevada frequência de



Para vencer essa corrida, vai ser necessário trapacear um pouco e pular na cabeça dos adversários para ganhar distância

combates provocar um estado de letargia no jogador, que se limita a confirmar de maneira desleixada todas as ações para finalizar aquela luta e recomeçar a busca por mais inimigos. Quase um mal necessário. No *Super Mario RPG*, nada disso acontece, porque, além do ataque, o recurso de apertar o botão A também pode ser usado na hora exata em que o personagem sofrer um ataque do oponente para minimizar o dano ou até mesmo anulá-lo.

Já o botão Y é o responsável pelo Special, ação especial que os personagens aprendem conforme aumentam de nível de experiência (quando isso ocorre, o jogador ainda escolhe um bônus de ataque/defesa, máximo de energia ou ataque e defesa mágicos). Em geral, o Special ativa um ataque especial e vale o macete de pressionar o mesmo botão de novo para aumentar o dano. Em alguns dos especiais de Mario, como o Super Flame, o jogador deve apertar freneticamente o Y para que mais bolas de fogo sejam disparadas. O Poison Gas do Bowser pode ter sua névoa venenosa aumentada quanto mais voltas o jogador conseguir dar no direcional. A maioria dos especiais do Geno causa um estrago maior se o jogador pressionar o botão pelo tempo certo, fazendo com que o medidor atinja três estrelas. Mallow e da Princess Toadstool também contam com especiais próprios, mas possuem habilidades capazes de recuperar a energia (e que podem, portanto, serem usados fora das batalhas), além de algumas outras específicas, como a Psychopath do Mallow, que informa a HP do inimigo, e a Come Back, da Princess Toadstool,

que traz os personagens de volta à vida. Mas não se empolgue: os Flower Points, que ativam os especiais, são compartilhados entre os personagens, o que restringe o uso, embora o limite possa ser aumentado com os itens Flower Tab e Flower Jar.

Eventualmente, o jogador pode receber uma Bonus Flower depois de derrotar um inimigo e ganhar um turno extra para aquele personagem (quando aparece a inscrição Once Again) ou ainda recuperar toda a energia (HP Max). Também acontece de o herói aumentar o poderio de ataque ou defesa para aquela luta (Attack Up e Defense Up) ou ter o direito de dobrar os pontos de experiência e moedas (Lucky), entrando em minigame em que se deve adivinhar qual dos três ovos está o Yoshi, correndo o risco de perder tudo ou sair na mesma, dependendo da escolha.

O botão X, por sua vez, vai selecionar a utilização de um determinado item, confirmando a opção com o mesmo botão. O preço dessa praticidade das batalhas é certa confusão mental, já que esse padrão é diferente dos menus normais do jogo, em que o A confirma a seleção e o B retorna para a página anterior. Nada que um pouco de prática não resolva. Como no *Final Fantasy II*, os slots de itens são bastante limitados em número, dando um toque de survival horror ao jogo – por mais que isso soe forçado em um jogo como o *Super Mario RPG*. Em muitas ocasiões será preciso escolher os melhores itens para os momentos certos,



Mario e Mallow perseguem o fugitivo Croco no início do jogo, mas, depois, ele ajuda os heróis vendendo itens

Yaridovich é o clássico chefe que coloca clones seus na batalha para ludibriar o jogador



obrigando o jogador a descartar certos itens em favor de outros. Por exemplo: as Dry Bones e as Vomers (tartarugas de ossos) morrem instantaneamente com o item Pure Water. Caso contrário, não adianta dar ataques físicos, porque, apesar de o jogo enganar mostrando o dano numérico causado pelos golpes, elas têm energia infinita. O outro jeito de derrotá-las é com os especiais, que gastam mágica. Isso deixa a dúvida se vale a pena estocar um monte de Pure Water e matar esses inimigos rapidamente, enquanto que o mesmo espaço do inventário poderia ser ocupado por um Mushroom que salvaria a vida de um herói em perigo.

Em compensação, o jogo é bastante benevolente em alguns aspectos. Como no *Final Fantasy*, os personagens podem ser submetidos a status que limitam as ações ou provocam resultados distintos: Poison, Silence, Sleep e Fear. A diferença é que essas



enfermidades são automaticamente curadas ao fim das batalhas – ainda bem, afinal, só o tempo em que os heróis viram o Scarecrow ou Mushroom durante a luta já atrapalha o andamento do confronto. Além disso, se um ou dois personagens acabarem a batalha mortos, eles voltam com 1 de energia. Para facilitar, o Pick me Up, item que ressuscita os personagens, recupera totalmente a saúde quando os heróis ressurgem,



O jogo não tirou os tradicionais pulos nos blocos; que, aqui, foram substituídos por baús



PAPEL PICADO

Quando revelado em um trailer no evento Nintendo Space World '97, *Paper Mario* era diferente do jogo que chegou aos EUA para Nintendo 64 em 2001. O jogo da Intelligent Systems sairia originalmente para 64DD, o fracassado add-on do N64, e se chamava... *Super Mario RPG2*. Em notícias da época sobre o jogo, o site Gamespot acreditava que se tratava do nome japonês, enquanto nos EUA o RPG seria chamado de *Super Mario Adventure*. No fim das contas, *Paper Mario* ficou conhecido no Japão como *Mario Story*. Nas continuações, o título nipônico se parece mais com o ocidental: o *Paper Mario: The Thousand-Year Door*, do GameCube, aterrissou lá como *Paper Mario RPG*.



Essa tela-título causa a lamentação por nunca ter existido uma sequência e também um conformismo, por achar que a verdadeira continuação precise envolver a Square Enix



algo que o item equivalente da série *Final Fantasy*, +Phoenix Down, não costuma fazer. E o B permite escolher se o personagem vai se defender ou escapar da batalha, o que nem sempre funciona.

Assim que o Bowser se junta ao Mario, Mallow e Geno, o jogador precisa selecionar qual deles formará o trio das batalhas, deixando um personagem de folga (o Mario é obrigatório). Como o herói que está na reserva ganha a mesma quantidade de pontos de experiência mesmo sem participar dos combates, não é necessário revezar os heróis para não provocar um desequilíbrio muito grande de níveis de experiência (como é recomendável fazer, por exemplo, no *Final Fantasy VIII*). A parte de equipamentos é bastante simplificada em relação a outros RPGs, resumindo-se a uma arma, uma peça de vestuário e um item extra de diferentes resultados para cada personagem – no caso do Mario, ainda que o martelo tenha sido a sua primeira arma que ele tenha utilizado





Assim que a trupe chega a Nimbus Land, fica clara a semelhança dos habitantes com o Mallow



Após uma longa escalada, Mario chega às nuvens



Plantas que nascem de blocos são uma tradição da série Super Mario



no arcade *Donkey Kong* de 1981, o encanador só a obtém depois de derrotar o Hammer Bro. A única chateação é que, quando o jogador for às compras com as moedas acumuladas nos cenários e nas batalhas, o menu no Item Shop não mostra se o equipamento trará melhorias para os atributos do personagens, limitando-se a informar para quem é destinada a arma ou armadura. Só dá para ver a seta para cima e para baixo no menu principal com o equipamento já adquirido. Fora as moedas normais, há as Frog Coins, moedas verdes mais raras que comprem itens especiais.

Parque de diversões

Super Mario RPG brilha quando traz resquícios de elementos de plataforma. Em alguns momentos, o cenário apresenta limites bem definidos e, em outros, o jogo exige que Mario de fato escale plataformas e precise subir tudo de novo caso caia. Entrar em

canos e bater em caixas de tesouros é trivial – especialmente se o que vier de presente for uma estrela de invencibilidade, permitindo sair em disparada para derrotar instantaneamente os inimigos sem precisar lutar nas batalhas. Mas o jogo também conta com os blocos amarelos do *Super Mario World*, os quais aqui podem percorrer caminhos predefinidos ou então os Donut Blocks, que caem depois de muito tempo em cima deles. Para atingir locais mais altos, é possível subir em uma Spinning Flower, que vai fazer o Mario girar até que ele decida qual direção quer ser atirado ou o Pot Cannon, capaz de lançar o encanador ao toque do botão.

Somado a tudo isso, Chihiro Fujioka teve grande ousadia para deixar a experiência mais rica e variada. “Desde o início, o sr. Miyamoto veio muitas vezes para nos encontrar e conversar. Recebi conselhos dele em dois pontos principais: um era manter um olho na adaptação do Mario em um mundo de RPG sem destruir o

A FANTASIA FINAL DO MARIO

Com o item Shiny Stone, é possível abrir uma porta trancada na Monstro Town, que leva para uma batalha alusiva ao mundo de *Final Fantasy* contra o chefe Culex, que é acompanhado pelos cristais elementares de terra, vento, fogo e água, em uma nova referência à série. Culex foi criado para o *Super Mario RPG*, mas sua aparência lembra os chefes de *Final Fantasy*. A recompensa por derrotá-lo é o acessório Quartz Charm, que previne a morte instantânea e aumenta o ataque e a defesa em 50%.



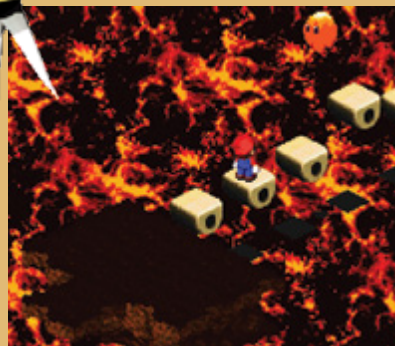
universo Mario; e o outra era o real conceito de diversão do jogo – nos estágios iniciais de desenvolvimento, eu propus em torno de que o gameplay de *Super Mario RPG* iria girar, explicando: ‘Quero conquistar algo que todo mundo quer fazer, mas ninguém foi capaz.’ O sr. Miyamoto aprovou”, diz.

De que forma isso se traduz? Há diversos momentos em que *Super Mario RPG* simplesmente ignora a sigla que dá nome ao jogo para implementar minigames

O olhar de alegria do Mario para o alto é algo impagável



É natural ver Mario perto da lava, mas esse cenário com gráficos pré-renderizados faz o jogo se parecer com *Donkey Kong Country 2*



inesperados. Na cachoeira Midas Fall, Mario pode mudar o trajeto da queda para coletar diferentes moedas e, em seguida, no Midas River, pular de barril em barril para obter mais moedas. A fuga da Moleville Mountain acontece a bordo de um carrinho de mina (claro, utilizando o Mode 7), com direito a seções side-scrolling no melhor estilo *Donkey Kong Country*. Também há uma corrida na tentativa de resgatar a Princesa Toadstool de Booster, que queria se casar com ela, com Mario pulando em barris ou nos próprios adversários para chegar na frente. (Depois o percurso pode ser repetido no minigame Beetle Race). Aliás, o ensaio do casamento que Mario assiste escondido em uma cortina é um momento lapidar. E isso que há as atividades opcionais como a corrida com o Yoshi na Yo’ster Isle e os minigames do Grate Guy’s Casino.

Vale citar ainda o enigma na Sunken Ship, que exige resolver seis puzzles para ter as dicas que vão ajudar a desvendar a senha que dará acesso a uma porta e, mais para o final, as seis portas que trazem dois corredores cheios de inimigos, dois com quizzes a respeito de questões gerais do jogo e mais dois desafios de plataforma (esses limitados a dez tentativas cada), sendo necessário completar quatro deles para prosseguir. Obter uma boa variedade de situações não foi moleza. “Essa era uma área difícil – quanto de ação do Mario representar no RPG e, além disso, como conseguir isso. Em relação à programação e ao script, todos os eventos no jogo têm algum tipo de gameplay interativo e programar um por um foi um grande trabalho. O conteúdo 3D também foi criado para tudo, dos cenários até os personagens e itens, mas foi nossa primeira experiência com isso, então foi um trabalho incrivelmente difícil”, afirma Fujioka.

Ápice dos 16-bit

Em quesitos gráficos, *Super Mario RPG* mostra que a técnica ACM ainda causava boa impressão, mesmo que não provocasse o choque de *Donkey Kong Country* como já foi amplamente dito nos previews do jogo. Hoje dá para dizer que esse estilo envelheceu muito melhor do que os primeiros títulos poligonais. E como foi possível tudo isso caber em um cartucho de SNES? “O jogo contorna o problema de armazenamento causado pela



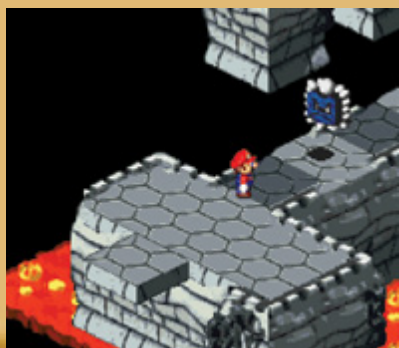


O Magikoopa é capaz de invocar o Bahamutt (com dois "t" mesmo), uma referência ao tradicional Summon da série *Final Fantasy*



grande quantidade de gráficos ACM combinados com um enredo tipicamente grande de RPG adicionando o chip de compressão SA-1 da Nintendo para o cartucho de 32 megabit", informou o preview da Edge #26. "O chip SA-1 tem quatro vezes o poder de processamento do Super Famicom. Adicionar isso ao CPU do console fez possível o poder de processamento ficar cinco vezes melhor. O Super Mario RPG não usa polígonos, mas o jogo todo utiliza ambientes 3D, então usamos esse poder extra para esses cálculos. Isso também nos permitiu usar mais personagens que o normal", afirma Fujioka. Mesmo assim, em termos de conteúdo de jogo, cortes precisaram ser feitos. "Havia planos de incluir um chefe que mudaria de forma na segunda metade do jogo que se transformaria durante a batalha. Eu convenci os programadores a montar uma programação de morphing, que eles fizeram de uma só vez. No entanto, agora eu me esqueci como era a sua forma original! Eu fiz dois rascunhos para esse chefe, mas fiquei com a sensação de que eles foram completamente alterados nos testes", comenta o codiretor. "Havia um bom número de outras ideias iniciais que não entraram no jogo final, mas seria mais preciso dizer que elas eram mais pontos de partida do que coisas que não podíamos fazer – eles mudaram ao longo do desenvolvimento."

Salvo raras exceções, a série *Super Mario* é instantaneamente associada ao nome do mago Koji Kondo na trilha sonora, e *Super*



Quando tocados, os Thwomps não ativam o modo de batalha como os outros inimigos. Em vez disso, se eles caírem na cabeça do Mario, ele ficará atordoado



NINTENDO LAND

Super Mario RPG é um jogo farto de cameos com personagens da Nintendo. Link vai aparecer dormindo na Rose Town, assim como Samus Aran estará deitada no Mushroom Kingdom, descansando antes da batalha contra a Mother Brain. Na caixa de brinquedos do Booster, vemos que ele tem um boneco da Samus e do Diskun, mascote amarelo do add-on Famicom Disk System. E finalmente no dormitório do Hiopio dentro do Barrel Volcano há três miniaturas familiares. A nave Arwing de *Star Fox* é uma delas e as outras duas são a Blue Falcon e a Fire Stingray de *F-Zero*.



Mario RPG é uma dessas exceções, ficando a cargo da genialidade da Yoko Shimomura. A compositora, que simplesmente assinou a trilha de *Street Fighter II* na Capcom antes de migrar para a Square, já havia estreado na gigante dos RPGs com o *Live a Live*, fazendo inclusive um trabalho excepcional nesse jogo não lançado no Ocidente. Quando já fora encarregada de trabalhar no *Super Mario RPG*, ela chegou a ajudar a Noriko Matsueda na trilha do RPG tático *Front Mission*, mais um título que na época só saiu no Japão. Em entrevista ao site Square Enix Music Online, Shimomura, colocou a trilha de *Super Mario RPG* no mesmo



Transformando-se em canhão, Geno é capaz de desferir um ataque bastante poderoso

patamar de *Street Fighter II* e *Kingdom Hearts* em termos de importância na carreira e não é difícil de entender o porquê disso. Ela entendeu muito bem o conceito de levar o Mario para um RPG, herdando a pegada agitada de músicas do encanador, como na “Rose Town”, ouvida quando essa cidade está livre de todos os problemas. A “Merry Marry Bells Ring”, que toca na Marrymore, é uma espécie de prévia do que ela faria no *Legend of Mana* e outra faixa digna de nota é a “Margarie Margarita”, em que é apresentada uma peça com influência barroca intercalada por sons de latidos de cachorro, conseguindo fazer tal mistura bizarra soar sensacional. Além de todas as composições, coube a ela a honra de arranjar diferentes músicas do Mario do Koji Kondo e mais três composições do Nobuo Uematsu (a melodia de abertura de

A floresta é um ambiente mais comum em *Zelda* do que na série Mario, mas aqui há muitas áreas com árvores

O vilão Mack é mal encarado, mas não oferece grande desafio para ser derrotado

Na primeira parte da batalha final, o Smelter (à esq.) não pode ser ignorado, porque ele vai permitir que Smithy traga Shypers para ajudá-lo no combate

Final Fantasy, o tema da vitória e a música de chefe do *Final Fantasy IV*). Vale reforçar que ambos não compuseram músicas novas para o *Super Mario RPG*, portanto todo o mérito é da Yoko Shimomura.

Entre as glórias e as críticas

Diferente de outros RPGs da Square que não foram lançados oficialmente no Brasil, *Super Mario RPG* saiu por aqui com o selo da Playtronic, mas a localização se resumiu aos textos do manual em português, mantendo inclusive o subtítulo “*Legend of the Seven Stars*” em inglês mesmo. A revista SuperGamePower #27 deu no detonado a nota máxima, mesma honraria que a Ação Games #103 atribuiu para o jogo: “Os gráficos estão de babar e os novos cenários são bem legais. O jogo tem bastante ação, algumas charadas bem sacadas e traz um novo conceito de jogo, que junta o RPG com o estilo do Mario”, sacramenta Valtécio Alencar no resumo de sua análise. A Gamers #9 concedeu 93 em uma escala até 100 para o *Super Mario RPG*, chamando o jogo de “um dos melhores e mais divertidos RPGs de todos os tempos”.

Enquanto isso, no exterior, havia uma preocupação sobre o público-alvo do jogo, como contextualiza de maneira perspicaz o preview da Edge #32. “Criar um RPG de nível iniciante implica em concessões inevitáveis. Um garoto cogumelo parecido com o Toad aparece quando chamado para explicar cada novo aspecto ou habilidade, e pequenos jogos bônus até cheiram a ‘entretenimento educativo’, encorajando o aprendizado da notação musical e ritmo (básico do firmemente tradicional sistema de educação japonês)”, diz o texto. “É difícil de dizer se a tentativa de satisfazer os jovens membros da família japonesa indica uma estratégia de negócios sagaz ou louvável dedicação. Ao focar um mercado doméstico particular que foge do ‘todas as idades, todas habilidades’ do princípio da acessibilidade que moldou a cultura da Nintendo, muitos jogadores experientes podem ficar desagradavelmente surpresos ao se encontrarem excluídos dessa causa.”

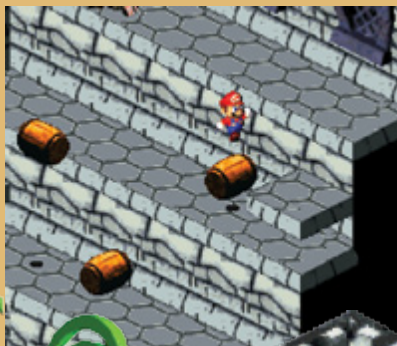
Para Scary Larry da GamePro, isso não foi um problema: “Esse

Birdo volta na condição de chefe, assim como havia estreado no *Super Mario Bros. 2*





RPG divertido e intrigante deve agradar tanto fãs de RPG hardcore como jogadores novatos. Uma vez que você pega, fica viciado”, afirma em sua análise publicada na edição #82. Já o crítico Zy Nicholson na Super Play #44 discordou e foi bastante contundente em seus argumentos. “Esse é um RPG de nível iniciante para crianças japonesas, com o objetivo de introduzi-las para o gênero baseado em turnos dirigido que os seus irmãos adolescentes e irmãs elogiam”, define. “Essa universalidade não é tão fácil de conseguir em um formato de RPG, infelizmente, mas, em vez de comprometê-la, os desenvolvedores da Square conscientemente decidiram fazer o ‘Meu Primeiro RPG’ para um público específico. Se você disse adeus para a puberdade há muito tempo, agora é hora de aceitar a decepção e sair do caminho. Você vai achar o sistema de combate superficial, os puzzles simplistas, as sequências de ação fracas e o desafio não existente. Desculpe”, critica Nicholson. “Bem, as sequências isométricas dificilmente podem ser descritas como um 3D Mario World. Elas são muito curtas, muito rápidas e é impossível morrer nelas. Se há uma cena de game over, eu acho que nunca a vi”, comenta. Sobre a história, que costuma ser um dos elementos principais de um grande RPG, ele mantém a linha dura. “O enredo? Tão complexo como *Super Mario Bros. 3*, se é que você me entende. Você recebe o mapa-múndi desde o início, e o progresso é extremamente linear. Mesmo que estivesse jogando a versão japonesa, eu nunca me encontrei pensando no que fazer em seguida.” Uma ressalva que deve ser



No déjà vu do arcade *Donkey Kong* de 1981, só faltou a Pauline

Coube à Square a tarefa de construir o castelo do Bowser em todos os detalhes da visão isométrica



RARAS REFERÊNCIAS



Dois inimigos que o grupo liderado pelo Mario pode encontrar no jogo são bastante familiares: Guerilla e Chained Kong mais parecem o Donkey Kong, mas com braceletes e preso por uma bola de ferro... É evidente que se trata de uma alusão ao *Donkey Kong Country*, até mesmo porque os dois jogos usam gráficos ACM. A referência vai mais fundo em um dos desafios das seis portas do Bowser's Keep, em que Mario escala uma estrutura enquanto desvia de barris, ao melhor estilo do arcade *Donkey Kong*.

feita é que por essa última afirmação Zy Nicholson não transparece na análise ter compreendido a trama em japonês do jogo. Estar por dentro de todas as piadas do texto inspirado e deixar ser levado pelo tom cômico dos diálogos bem-humorados é uma das notáveis virtudes do *Super Mario RPG* e o que o torna verdadeiramente especial entre outros jogos do gênero. Mesmo assim, Nicholson não concedeu uma nota baixa para o jogo como se poderia imaginar, muito pelo contrário: 81%.





Bowser ganhou o seu castelo de volta, porém estará ocupado na longa reforma que tem pela frente

Na segunda parte do último combate, a cabeça de Smithy assume várias formas



continuações

A história que sucede o *Super Mario RPG* é bastante conhecida: atraída pelo maior espaço de memória dos CDs em detrimento dos cartuchos do Nintendo 64, a Square deixou de lançar jogos para a Nintendo, focando-se totalmente no PlayStation, console agraciado com um sem-número de clássicos da empresa, que se deu ao luxo de voltar a explorar outros gêneros além do RPG como na época do NES. *Super Mario RPG* foi o jogo de despedida da Square em videogames da Nintendo nos EUA – os japoneses ainda tiveram *Rudra no Hihou* e *Treasure Hunter G* (do estúdio Sting). Em 1996, a Square estreava no PlayStation com o jogo de luta *Tobal No. 1*.

Apesar desse tom melancólico e com o interesse do Nintendo 64 cada vez maior, *Super Mario RPG* acumulou um total de 2,14 milhões de unidades vendidas em todo o mundo, uma marca, que, segundo Fujioka, deve-se à imensa base instalada. “Era porque um grande número de jogadores tinha um Super Famicom e, graças a isso, nós vendemos um monte de cópias”, conta. Hoje o jogo não é exatamente raro, embora tenha saído no final da vida do SNES, mas comprar um cartucho lacrado pode custar US\$ 1.000 no eBay. *Super Mario RPG* apareceu no Virtual Console do

Nintendo Wii em 2008, saindo oficialmente pela primeira vez na Europa. Trata-se de uma versão praticamente idêntica. Entre as diferenças perceptíveis, a animação do ataque Flame Wall não é brilhante e pixelada como no Super Nintendo. “Em contrapartida, com o lançamento do Nintendo 64 e a Square desertando para o PlayStation, nós nunca chegamos a fazer uma verdadeira sequência”, lamenta Fujioka. De fato, ainda que a

Square tenha voltado a lançar jogos para a Nintendo desde 2002, as duas jamais se juntaram para criar de novo um RPG... Um RPG, porque jogo de basquete já fizeram: *Mario Hoops 3-on-3*, para Nintendo DS. A bem da verdade, não há tanto o que lamentar. O *Super Mario RPG* originou nada menos do que duas séries paralelas: *Paper Mario* e *Mario & Luigi*, cada uma, por ora, com quatro jogos lançados. A segunda, inclusive, pode ser considerada a continuação espiritual mais próxima do jogo original, costumando envolver na produção os diretores originais Yoshihiko Maekawa e Chihiro Fujioka, que hoje estão no estúdio AlphaDream, e contar com as composições da Yoko Shimomura, atualmente freelancer. Sim, nunca saiu uma sequência direta, com o Mallow ou o Geno como personagens jogáveis. Porém, para um jogo ter originado oito títulos é porque a ideia de levar Mario para o mundo dos RPGs não era só bizarra, mas genial. 🍄



QUEM FEZ?

ARTHUR TO ASTAROTH NO NAZOMAKAIMURA: INCREDIBLE TOONS

Fã de jogos como *Gradius*, *Castlevania* e *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, Hideki Kamiya decidiu que queria fazer de designer de jogo a sua profissão quando leu um bate-papo entre Shigeru Miyamoto (*Mario* e *Zelda*) e Masanobu Endo (*Xenious*) na revista *Family Computer Magazine*. Assim, ele entrou na Capcom em 1994, depois de ter sido recusado pela Sega e pela Namco preferir que Kamiya trabalhasse como artista, não designer de jogo como desejava. Desde então sua carreira foi recheada de títulos

que, se não foram sucessos de vendas, são marcantes e reconhecidos pelos aficionados: *Resident Evil 2*, *Devil May Cry* e *Viewtiful Joe*. Após sair da Capcom, Kamiya manteve esse alto nível com *Okami* no Clover Studio e *Bayonetta* e *The Wonderful 101* na PlatinumGames, seu estúdio atual. O único jogo de Kamiya que pode ser enquadrado como “obscuro” é justamente um dos primeiros projetos que participou: *Arthur to Astaroth no Nazomakaimura: Incredible Toons*, no qual foi planejador. Trata-se de um spin-off de *Ghosts 'n*

Goblins lançado somente no Japão para PlayStation e Saturn com a engine de *Sid & Al's Incredible Toons*, uma sequência espiritual de *The Incredible Machine*. É essencialmente um puzzle, em que o jogador usa diferentes itens para provocar reações em cadeia – aqui no caso, com os personagens da série, como o herói Arthur e os vilões Astaroth e Red Arremer. Um jogo muito mais cadenciado que as obras frenéticas de Hideki Kamiya, que costuma responder (mesmo que rispidamente) à maioria das perguntas dos fãs via Twitter.

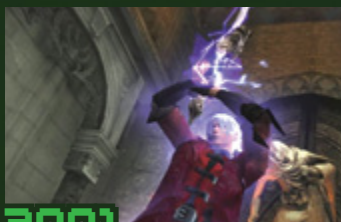


OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE HIDEKI KAMIYA



1998

Resident Evil 2 (PlayStation)
Diretor



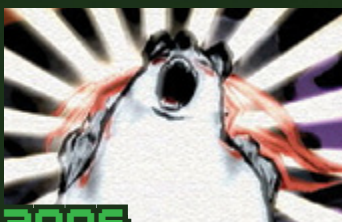
2001

Devil May Cry (PlayStation 2)
Diretor



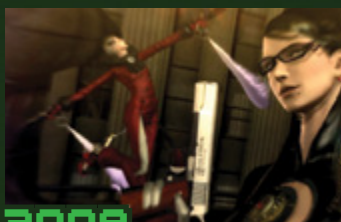
2003

Viewtiful Joe (GameCube)
Diretor



2006

Okami (PlayStation 2)
Diretor e autor da história



2009

Bayonetta (Xbox 360 e PlayStation 3)
Diretor e autor da história



2013

The Wonderful 101 (Wii U)
Diretor e autor da história





LORDS OF THUNDER

Tiros e rajadas além da cúpula do trovão

LORDS OF THUNDER

O estrondoso jogo do TurboDuo que abalou
as estruturas do gênero shoot 'em up

Por Alexei Barros





Pensar em um shoot 'em up é pensar em naves. Não por menos esse gênero elementar dos videogames é apelidado de “jogo de navinha”. *Lords of Thunder* não se enquadra nessa definição, porque o jogador controla um cavaleiro voador que dispara rajadas tão fortes quanto o canhão de uma aeronave. Lançado para o TurboDuo, o jogo é uma pérola, com o brilhantismo técnico 16-bit saltando nos sprites estonteantes e uma trilha sonora pesada absurda de boa.

O poder do CD

TurboDuo, você se pergunta? Esse console nada mais é do que o TurboGrafx-16 e o add-on TurboGrafx-CD em um só aparelho, além de adicionar 192 KB de RAM. O combo TurboGrafx-CD e TurboGrafx-16 é compatível com o *Lords of Thunder*, desde que utilize o Super System Card. No lançamento americano, o TurboDuo vinha com o *Gate of Thunder*, que é uma espécie de predecessor espiritual do *Lords of Thunder*, mais pela semelhança dos nomes e por ser feito pela mesma parceria entre a Hudson e o estúdio Red do que qualquer outra coisa. A temática de *Lords* não tem a ver com a de *Gate*, no qual o jogador realmente controla uma nave. Essa complicação de add-ons e consoles da NEC pode ter atrapalhado na popularização de ambos os shmups, ainda mais no caso de *Lords*, que

era comprado à parte. Mas, vendo como os jogos são hoje... Certamente valeu a pena lançá-los em CD.

Cavaleiros do Zodíaco?

Enquanto a abertura japonesa do jogo possui narração, a localização para os EUA foi tão preguiçosa que deixou somente a animação e a música rolando na história na versão americana. Quem não jogou o original japonês deve recorrer ao manual, no qual a trama está narrada como em muitos jogos antigos. E ela tem toda a pinta de RPG. Quando o mundo de Mistral foi formado, a divindade Pharina e o herói Dyu aprisionaram o vilão Zaggart do Dark World no centro dos seis continentes do planeta para que a paz reinasse. O período de calmaria foi interrompido no momento em que seis chefes permitiram que seres malvados do Shadow Realm invadissem o mundo e dominassem cada um dos continentes a fim de que assim Zaggart fosse revivido. A missão para deter as forças do mal será de Landis, o único descendente do guerreiro e que vai utilizar uma armadura mágica em uma batalha de um indivíduo contra uma horda de inimigos. Mesmo que isso tudo não esteja explicado no jogo, a introdução deixa o jogador no clima, especialmente pela música pauleira. E ao ver todos aqueles personagens de armadura, o traço anime deles... Não dá para deixar de sentir um quê de *Os Cavaleiros do Zodíaco* em tudo.



- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Hudson Soft
- **Desenvolvimento:** Hudson Soft e Red Company
- **Plataforma de origem:** TurboDuo
- **Versões:** Sega CD, Nintendo Wii (Virtual Console) e PlayStation 3 (PlayStation Network)





LORDS OF THUNDER



Após a introdução, começado o jogo, *Lords of Thunder* foge do convencional por permitir a seleção de estágios como em um *Mega Man* (e no gênero shmup já vimos tal característica no *Thunder Force III*). O mapa-múndi de Mistral é apresentado, e cabe ao jogador optar por qual das seis áreas quer se aventurar. Não bastasse isso, o jogo dá a liberdade de escolher uma entre as armaduras elementares Earth, Wind, Fire e Ice para ingressar no combate. Falando assim, parecem sensacionais essas opções, mas, vendo como as coisas foram feitas, é de se lamentar pelo desperdício de potencial de uma estratégia mais clara.

As seis fases selecionáveis seguem um padrão de elementos parecido com a das armaduras: Ausal (água), Llamadara (vulcão), Dezant (deserto), Helado (gelo), além da Cielom (nuvens) e Bosque (florestas). Seria óbvio pensar que vestir a Fire Armor provocaria alguma vantagem, por exemplo, nas geleiras de Helado ou no vulcão em erupção de Llamadara. Nada acontece de diferente no nível de um *Ikaruga*, em que, por conta da mecânica de tiros pretos ou brancos, o efeito de ataque e dano muda de acordo com a cor.

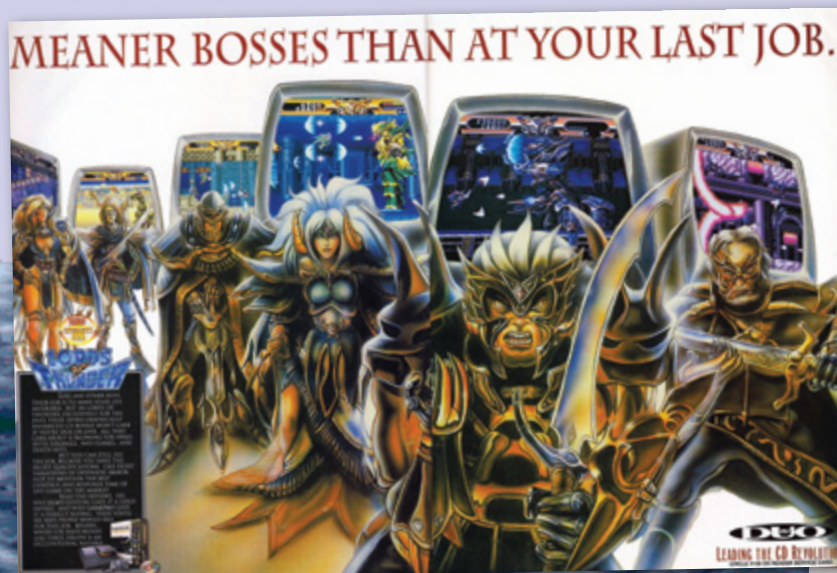
Depois que os seis chefes iniciais forem derrotados, a deusa Pharina aparece para ajudar Landis

Mesmo antes das batalhas contra chefes, há inimigos gigantes que preenchem quase toda a tela

Com os chefes em destaque, a propaganda do *Lords of Thunder* ressaltava o excelente desempenho do jogo nas análises da EGM e GamePro. A publicidade também vinha com um cupom que podia ser enviado para a Hudson, que mandava de volta uma fita VHS promocional

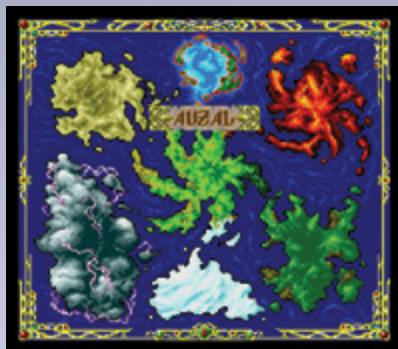


Para completar, há um notório desequilíbrio do poderio das armaduras em *Lords of Thunder*, com a Water Armor se destacando muito mais que as outras. Cada armadura dispõe de um tipo diferente de ataque que evolui para dois níveis extras. Derrotando os inimigos, a barra de poder especial é enchida, porém, ao levar dano, ela regride, diminuindo o vigor dos ataques. No caso, a Water Armor leva a vantagem de atirar, no nível máximo, o tiro para frente e nas quatro diagonais. Disparar das costas do personagem é útil para deter os oponentes nas partes em que o scrolling passa a ser vertical, pois o ponto de vista do protagonista não muda de acordo com a direção tomada. A Fire Armor fica logo atrás, com as labaredas em movimento ondular no segundo nível e, no último, com duas linhas de bolas de fogo varrendo a tela, além do tiro retilíneo. Enquanto isso, no terceiro nível



a Wind Armor apenas é adicionado ao disparo convencional dois raios e dois nas diagonais e a Earth Armor, a mais fraca, bombas nas diagonais frontais. O uso delas é mais direcionado para quem quer topar um desafio maior. Além desses ataques, o protagonista desfere um golpe de espada comum a todas as armaduras no momento em que um rival estiver próximo demais.

Antes de entrar na fase, é possível comprar diferentes itens e melhorias, sendo que os cristais deixados pelos inimigos são a moeda de troca. Há energia à venda em três variações – Dyu pode levar alguns tiros até morrer de vez. Também está à disposição o escudo para evitar dano de um a três hits, dependendo do nível de proteção adquirido. A barra do especial pode (e recomenda-se muito) ser previamente carregada comprando energia para um ou dois níveis de evolução. Começar com tudo no máximo é extremamente vantajoso. Completando a relação de itens, a Bomb desfere um ataque para limpar a tela cheia de oponentes (para cada armadura há uma animação distinta); o Elixir, que restaura a energia quando ela acabar no campo de combate; e um Continue, que faz a diferença: se todas as vidas forem perdidas, o progresso das fases finalizadas vai para o espaço. No final de cada estágio surge um chefe: um cavaleiro, que se transforma em um ser de maiores



❏ Não existe uma armadura mais apropriada para uma determinada área do jogo: a Water Armor é a melhor de todas para qualquer situação



proporções, fazendo da batalha um confronto Davi e Golias. Terminando os seis estágios, são liberadas as duas fases finais. É uma jornada dura, desafiadora, até mesmo utilizando a Water Armor na maior parte do tempo no nível normal.

O som do trovão

Como cada fase se passa em um cenário definido, a diversidade de fundos deixa o jogo bastante variado, com paisagens orgânicas fantásticas e inimigos gigantesco em toda a glória dos 16-bit em seu ápice: vulcões, templos, cavernas, desertos, florestas, ambientes aquáticos... É um espetáculo visual de sprites e efeitos. E o melhor: praticamente sem slowdowns. Shmups com gráficos desse nível existem muitos, mas o aspecto que torna *Lords of Thunder* especial é sua explosiva trilha sonora hard rock. E aqui não é como nas músicas dos jogos clássicos de *Mega Man*, que emula composições mais agitadas com chiptunes. As faixas de *Lords of Thunder* realmente foram tocadas com guitarra, afiadíssima por sinal, predominando em todo o jogo, e o pesado tema de Dezant é o que mais se destaca pela melodia empolgante. Mas não fica o tempo todo na guitarra: na introdução do tema de Auzal, um baixo elétrico tocado com slapping chama os holofotes para si, retornando mais adiante da música em um solo. A qualidade das músicas justifica o lançamento do jogo em CD, formato que permitia mais memória do que os pobres cartuchos. Não é nada que o SNES e o Mega Drive (sem add-ons) conseguiriam fazer. Os créditos do jogo cometem a injustiça de não informar exatamente quem é o autor dessa obra-prima, citando apenas o estúdio T's Music na produção das músicas e o pseudônimo Groove King na

❏ Os chefes mudam de cor conforme vão ficando mais fracos

A sorte de Landis é que esse inimigo não precisa ser obrigatoriamente derrotado para avançar





LORDS OF THUNDER

»»» composição. Porém, o álbum 1993 Hudson CD-ROM² Complete Music Works, lançado no mesmo ano do jogo e que contém três músicas do *Lords of Thunder*, detalha no encarte que o baixista Satoshi Miyashita é o gênio por trás das composições.

Recebido como um lorde

Como não poderia ser diferente, *Lords of Thunder* foi exaltado pela imprensa especializada da época. A revista GamePro, por exemplo, pirou completamente no jogo, dando a nota máxima 5 de 5 em todos os quesitos (gráficos, som, controle e o famigerado “fator diversão”). “Os gráficos são fantásticos e vistosos, enquanto os sprites dos personagens são nítidos e se destacam dos cenários. Cada estágio está repleto de scrolling multi-horizantal com um monte de detalhes nos belos gráficos de fundo. Quanto às músicas, *Lords* tem a melhor trilha sonora em jogos de CD-ROM até hoje”, afirma Doctor Dave em sua análise publicada na

Existem somente 10 mil cópias desse VHS. A fita de sete minutos de duração mostra cenas de gameplay e depoimentos de jogadores sobre o shmup. Assim era a vida sem YouTube...



Enquanto a outra propaganda se foca nos chefes, essa mostra o herói Dyu e também inclui o cupom para receber o VHS promocional



Coletar os cristais é essencial para poder fazer as compras na loja entre as fases

No final do jogo, Landis deixa a armadura de lado e vive feliz para sempre

edição #44. “*Lords of Thunder* merece aplausos trovejantes!”.

Clayton Walnum, na revista VideoGames & Computer Entertainment #50, também rasgou elogios nos quesitos técnicos. “Os gráficos em cada fase estão no estado da arte, verdadeiramente mostrando as capacidades do TurboGrafx. Alguns chefes são imensos e desenhados em detalhes meticulosos”, diz o crítico. “Se você gosta de metal rock, você vai amar essas faixas com som de guitarra distorcida, que soam como se fossem gravadas pelo mestre da guitarra Joe Satriani.” Walnum ainda comentou que nada na época chegava perto no gênero. “Há toneladas de shoot ‘em ups por aí, mas é improvável que você verá algo como esse jogo. No *Lords of Thunder*, novo shmup para SuperCD, a tela explode em ação nas batalhas com algumas das criaturas mais incríveis que já apareceram em um jogo.”

Adrian Prince, da revista britânica GamesMaster, foi mais longe. “O jogo leva o conceito dos shoot ‘em ups ao limite e além. Nunca antes eu vi um shmup que soasse ou fosse jogado dessa forma – bate a qualidade dos arcades. Se você

Inimigos com garras são uma constante no gênero shmup



tem um SNES, Mega Drive ou Amiga, você pode estar pensando: ‘Bem, nós temos alguns dos nossos próprios bons shoot ‘em ups’. Mas me deixe ser o primeiro estraga-prazeres. Nada chega perto disso. Ok, então o fato de que é bom se deve parcialmente porque o jogo está em CD, mas o único shoot ‘em up que se equipara é o *Sol-Feace* no Mega CD”, afirma. “Esse é um dos melhores shoot ‘em ups que eu já joguei. E deve se tornar um clássico.”

Dois anos depois do jogo original, em 1995, o Sega CD ganhou um port bastante fiel sob a batuta do desconhecido estúdio Eleven. Curiosamente, essa versão não saiu no Japão, somente EUA e Europa, e a Tectoy nem chegou a lançá-lo oficialmente no Brasil. As diferenças técnicas são mínimas;

O chefe até pode intimidar, mas a área de alcance das rajadas o cobre por inteiro – e até sobra um pouco



GATE OF THUNDER

Ainda poderemos falar detalhadamente de *Gate of Thunder*, o predecessor espiritual de *Lords of Thunder*, em outra oportunidade, mas vale adiantar que se trata de outro shmup envolvente que só saiu na época para TurboDuo, ganhando depois versões para o Virtual Console (Wii) e a PSN (no Japão). *Gate of Thunder* não possui a seleção de fases de seu sucessor e é mais tradicional às raízes do gênero, com uma nave capaz de dar dois tiros distintos e um estoque de até três bombas. Para completar, a exuberância técnica e a trilha sonora hard rock também se manifestam aqui.



Ambientes florestais não são muito comuns em shmups. Até nesse aspecto *Lords of Thunder* foi original

#85, curiosamente falando que o jogo era fácil. “Taí um game que consegue unir a fantasia das lendas medievais com a diversão dos jogos espaciais. Os gráficos e os sons estão bem legais, embora o desafio seja meio baba. Mesmo assim, o cart tem seus atrativos e os jogadores que gostam de detonar tiros e coletar itens vão curtir. Experimente!”, recomenda o texto. Em 2008, o *Lords of Thunder*, saiu, na edição do TurboDuo, no Virtual Console do Nintendo Wii na Europa, Japão e EUA. O jogo também está disponível na PlayStation Network desde 2010, mas somente na versão japonesa da loja virtual. O brilho do trovão de *Lords of Thunder* não se apagou depois de tantos anos. Elevado esmero nos gráficos, trilha avassaladora e bom desafio: *Lords of Thunder* tem tudo isso de sobra. O que os fãs de shmups podem querer mais? 🎮



FIGHTER'S HISTORY

O Street Fighter II de uma realidade paralela

FIGHTER'S HISTORY

A história do jogo da
Data East que passou
do limite do bom
senso ao copiar Street
Fighter II e foi acusado
de plágio pela Capcom

Por Alexei Barros



► **F**ighter's History é um caso clássico de jogo que se inspirou em *Street Fighter II*. Natural, afinal poucos títulos mudaram tanto seus respectivos gêneros: até hoje os jogos de luta respiram paradigmas que começaram nos tatames, ruas e outros ambientes agitados pelo arrasa-quarteirões, bairros, municípios, cidades e metrópoles feito pela Capcom. Nesse boom de confrontos um por um que se espalharam pelas casas de fliperama, foram muitas as produtoras que procuraram entrar nessa onda, lançando jogos de certa forma parecidos visualmente, com sprites desenhados. Que o diga *The King of Fighters* da SNK. Cada um adicionava personalidades e características próprias, de modo a nos fazer esquecer, pelo menos temporariamente, qual a fonte de inspiração.

Já a Data East foi longe demais, cara de pau mesmo no *Fighter's History*. A semelhança não é apenas o



- Ano: 1993
- Publicação: Data East
- Desenvolvimento: Data East
- Plataforma de origem: arcade
- Versão: SNES

A pose do Lee (olha o nome) lembra o Fei Long e Ryoko é uma espécie de versão feminina do Ryu – e eles nem são os personagens mais parecidos com os lutadores do *Street Fighter II*

estilo de jogo. Alguns lutadores são versões clonadas do panteão encabeçado por Ryu, Ken e Chun-Li. Talvez para pegar jogadores desavisados que pensassem jogar o *Street Fighter II*, mas estranhariam o fato de o Zangief daqui, o Marstonius, ser italiano e não soviético. Quem poderia viver aquela época e não saber diferenciar um do outro? A única coisa que *Fighter's History* fez de diferente foi colocar pontos fracos em cada personagem, que piscam se forem atingidos. Destruindo, por exemplo, as ombreiras da Feilin, a clone da Chun-Li, ela ficará atordoada. De resto... Até a mecânica baseada em três botões de chute e três botões de soco é igual.

A Capcom, que não é boba nem nada, não tratou o *Fighter's History* como uma homenagem e abriu um processo contra a Data East (um resumo do caso pode ser lido no site patentarcade.com). A alegação foi a infração de direitos autorais pelas semelhanças nos personagens, movimentos especiais e combinações de ataques, sequências de comandos e apresentação geral do jogo. No total, foram 22 as referências não

Apesar de todas as polêmicas, as aparências dos personagens do jogo original foram mantidas por mais duas continuações





FIGHTER'S HISTORY



Colocar Karnov, o mascote da Data East, no jogo foi uma boa sacada: seria como se o Mega Man fosse um chefe do *Street Fighter II*

autorizadas compiladas nos documentos. A corte realmente achou que três personagens, Ray, Feilin e Matlok, eram parecidos com Ken, Chun-Li e Guile, mas não exatamente idênticos. Embora não tenha sido apontada a semelhança nos tribunais, é inegável que vários lutadores apresentam características bastante familiares com os combatentes de *Street Fighter II*. Praticamente todo mundo.

Além disso, a tela de versus, entre outras semelhanças, são convenções obrigatórias em jogos de luta. E as combinações de comandos ficaram parecidas porque ambos reproduzem os golpes e movimentos do corpo em um grupo restrito de botões. Resultado: a Data East ganhou o

Um tanto básica, a propaganda da versão doméstica de Super Nintendo não faz alusão ao imbróglio com a Capcom

Tirando as "coincidência" com *Street Fighter II*, não dá para deixar de elogiar o capricho nos cenários



processo de perfect da Capcom. Aproveitando a vitória, a empresa ainda lançou um port do *Fighter's History* para SNES, que permite jogar com os dois chefes Clown e Karnov com um código. O preview da revista Nintendo Power #61 repercutiu o caso. "Depois de uma batalha na corte em que a Capcom perdeu sua ação para manter o *Fighter's History* fora do mercado, a Data East está tocando para frente o seu torneio de luta para SNES. A ação judicial da Capcom alegava que o *FH* foi um plágio dos jogos *Street Fighter II*. O juiz não concordou. No nosso modo de entender, o *FH* tem muitas diferenças do *SFII* assim como a maioria dos outros jogos de luta", informa o preview. "Os personagens, fundos e animações parecem diferentes do *SFII*, mas o gameplay usa as sequências de comando que a Capcom inaugurou." Posteriormente, a Data East lançou as continuações *Karnov's Revenge* (arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Saturn e Zeebo) e *Fighter's History: Mizoguchi Kiki Ippatsu!!* (SNES). Com a falência da empresa, a G-Mode comprou os direitos e fez o spin-off *Garou Densetsu vs. Fighter's History Dynamite* (beat-'em-up para celular). Quem sabe a Capcom não poderia propor o *Street Fighter x Fighter's History* para resolver a questão no mano a mano.

Protegendo a careca, o brutamontes Karnov parece estar pronto para enfrentar qualquer outro adversário que o desafio no ambiente desértico

RESQUÍCIOS DE ORIGINALIDADE



LEE

Há alguns anos, o pai de Lee entrou no disputado torneio do Fighter's History, mas foi derrotado e ainda por cima assassinado por um adversário sombrio. O chinês Lee, praticante de Kung-Fu de 26 anos, vai participar da competição para tentar vingar a morte de seu pai. O nome Lee lembra obviamente Bruce Lee e, por extensão, Fei Long. Pelo menos, o visual é bastante diferente.



JEAN

Jean-Pierre, de 23 anos, é originalmente um ginasta; combinando movimentos sutis e grande flexibilidade, ele se torna um perigo para os oponentes e também se dedica à floricultura, quem diria. Jean tem um quê de Guile pela cor loira do cabelo, só que, convenhamos, é forçar demais a barra comparar um ginasta/florista francês com um cara do exército americano.



RYOKO

A japonesa Ryoko era apenas um bebê quando aprendeu os segredos do judô do seu avô, tendo dominado os movimentos do mestre em sua plenitude. Desde então, ela venceu todos os torneios nacionais de judô que já competiu em seus 16 anos de vida. A certa semelhança do nome, do quimono branco e da faixa vermelha faz ela parecer uma espécie de versão feminina do Ryu.

CHEFES NADA HISTÓRICOS

CLOWN

Clown, o subchefe, é uma figura de que pouco se sabe a respeito. Diz-se que ele foi treinado pelo próprio Karnov. Poucos o viram em ação e conseguiram sobreviver para contar. Inclusive muitas pessoas deram suas vidas para transmitir essas escassas informações do palhaço...

Da mesma forma, o chefe final Karnov guarda muitos mistérios, mas pelo menos sua origem não é segredo. Karnov nasceu em uma fazenda humilde na Rússia. Com 5 anos, ele deixou a vida rural para se dedicar às lutas e treinar diversos competidores. E o russo quer continuar instruindo novos aprendizes com técnicas de combate.

Karnov é um personagem conhecido por estrelar um arcade de plataforma homônimo da Data East.

KARNOV





»» BATALHA DOS CLONES

FEILIN



CHUN-LI



A atriz Feilin, de 26 anos, é um dos destaques do espetáculo itinerante de Pequim. Ela aprendeu a antiga arte chinesa do fogo To-Ro-Zan, o qual a lutadora desferiu no ar para atordoar os adversários que estiverem no chão. À primeira vista, a vestimenta de Feilin parece bem diferente da Chun-Li, mas há algumas semelhanças, a exemplo da tanga. Mas, como deu para perceber: ambas são combatentes conterrâneas, nascidas na China.



MARSTORIUS



ZANGIEF



O italiano corpulento e mastigador de correntes compensa sua lentidão com muito vigor físico. Ele acredita que a única forma de combate válida é a luta livre. Por isso, Marstorius está disposto a entrar na competição Fighter's History para provar sua teoria. O ataque intitulado Double German é letal, e Marstorius reservou sua execução para o torneio. Toda essa brutalidade e semelhanças físicas nos remetem ao lutador soviético Zangief.



MATLOK

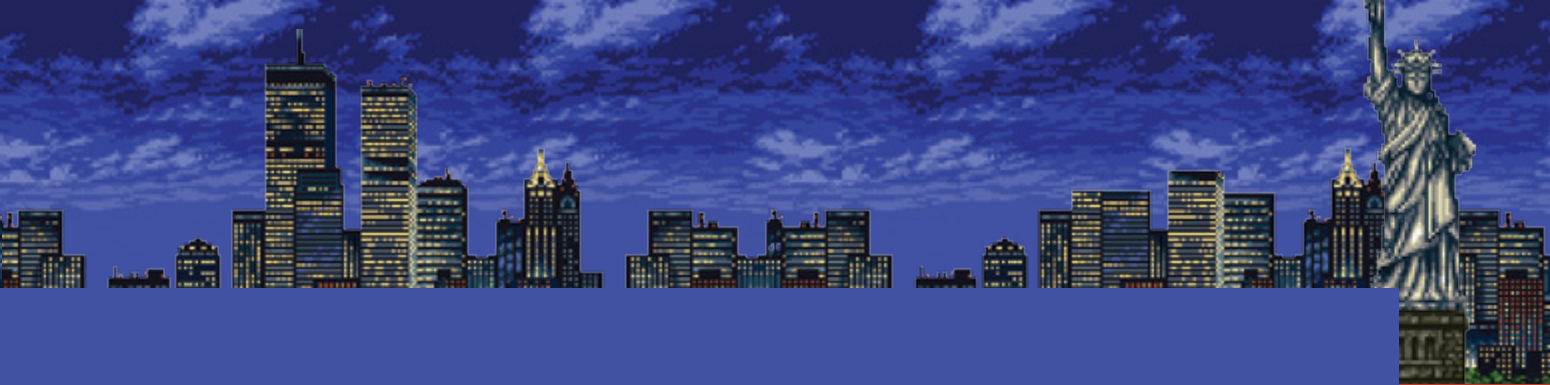


GUILLE



Natural da Inglaterra, Matlock se intitula um lutador roqueiro. Após longos meses de treinamento, ele está pronto para lutar com seu ritmo e resistência. Agora o inglês de 24 anos se tornou o único homem do mundo capaz de realizar os ataques Road Hurricane e Spinning Wave. Essa foi toda a desculpa que a Data East utilizou para o roqueiro punk Matlok usar botas e calças verdes como o norte-americano Guile.





MIZOGUCHI VS RYU



Com 27 anos de idade, o japonês Mizoguchi sobrevive nas ruas agitadas de Tóquio por anos. Depois de apanhar de uma gangue de rua local, ele aprendeu as técnicas de autodefesa. Seus golpes mortais de karatê fazem do valente lutador um dos participantes mais temidos da disputada competição. Enfim, para resumir, Mizoguchi é o genérico de Ryu do jogo.



SAMCHAY VS SAGAT




Samchay tem 48 anos, mas carrega o título de atual campeão de kickboxing. Todos os seus adversários ficaram próximos da destruição pela sua força capaz de castigar o oponente. Uma competição que ele ainda precisa vencer é a Fighter's History. Samchay treinou forte para queimar a gordura do corpo, o que o concedeu incrível vigor. Tailândia, Kickbox... Só faltou ser careca e usar tapa-olho para ficar mais parecido com o Sagat.



RAY VS KEN



Ray, de 25 anos, aprendeu artes marciais ainda garoto e escolheu se tornar um instrutor dessas lutas. Quando soube do torneio Fighter's History, ele decidiu participar para melhorar suas habilidades. Nos combates da competição, Ray vai mostrar que dominou a arte de usar a própria força natural para aplicar golpes letais. Ray é americano e tem cabelos loiros. Só faltou soltar Hadouken como o lendário Ken. 

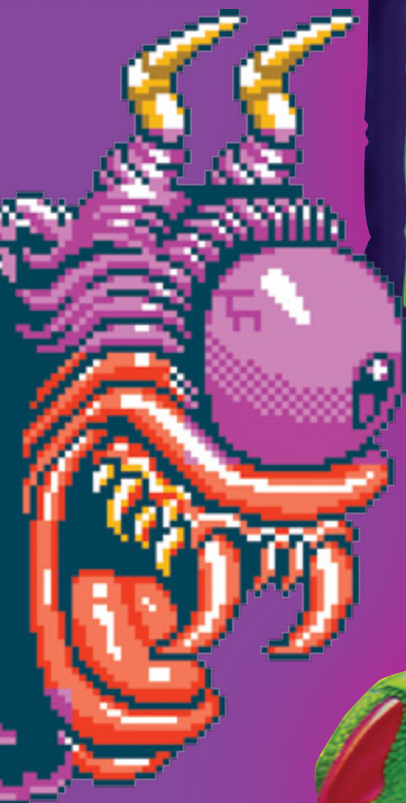




TOTALLY RAD

Explorando totalmente as cores do Nintendinho

Totally RAD



Um jogo
multicolorido com
um nome estúpido
e gírias radicais
dos anos 90

Por Alexei Barros

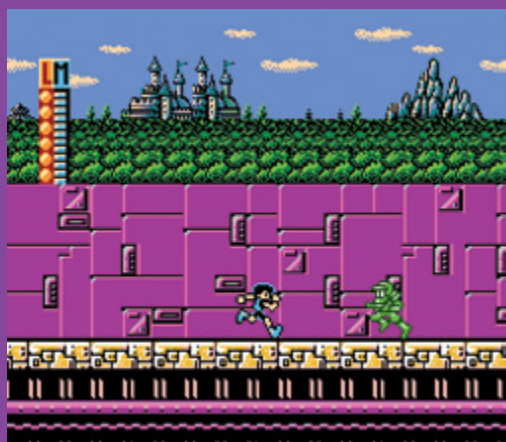




Assim que chega uma nova geração, muitas vezes saem jogos tecnicamente soberbos e que injustamente são ignorados pela pressa de conhecer um console de maior poderio. É nesse período que *Totally Rad* foi lançado para NES: no ano de 1991, quando a era 16-bit já havia mostrado a que veio. Uma das aventuras mais coloridas do sistema, repletas de power-ups que mostram todo o gás que o Nintendinho ainda tinha na década de 90, época em que a palavra “radical” era constante no vocabulário.

Obscuro ou popular?

No geral, a imagem que *Totally Rad* tem atualmente é de um jogo cult, costumando figurar em listas de obras subapreciadas da geração 8-bit – que no NES existem aos montes. Isso lá fora, porque no Brasil dois acontecimentos ajudaram a deixar o título menos desconhecido por aqui. Primeiro foi o fato de a revista brasileira VideoGame #8 dar a capa para o *Totally Rad*. Não por falta de opções, foi por ousadia, apesar da humilde nota 7 concedida no detonado de três páginas (não foi feita uma análise propriamente dita). Na mesma edição figuram jogos certamente muito mais populares hoje em dia, como *F-Zero*, *Fantasia* e *Alex Kidd in High-Tech World*. A Ação Games #8, em contrapartida, não deu tanto destaque, publicando um review de meia página em que o texto terminou de maneira bem vaga, com uma frase que nos faz voltar àqueles tempos despretensiosos: “prepare-se para um jogo chocante e cheio de emoções”.



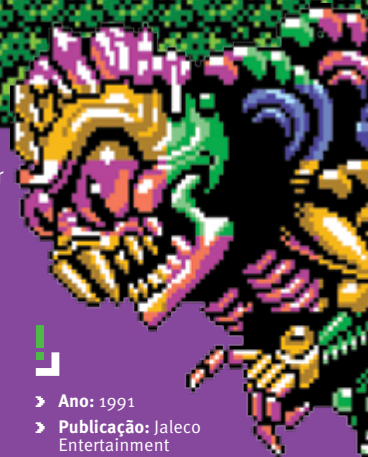
A primeira fase cumpre bem o papel de impressionar com um belo efeito de paralaxe

O outro motivo responsável por aumentar a popularidade do jogo no País é que, se o *Totally Rad* não foi vendido oficialmente pela Playtronic, que seria inaugurada em 1993, a empresa Vic Games tratou de lançar uma versão genérica por aqui para o Turbo Game, um dos clones de NES fabricados pela CCE – evidente que o cartucho azul claro de 72 pinos funciona nos demais consoles com a entrada do padrão americano, como é o caso do Phantom System. Graças a essas vias tortas, alguns jogos ficavam mais famosos no Brasil do que em outros mercados, e *Totally Rad* é um exemplo disso.

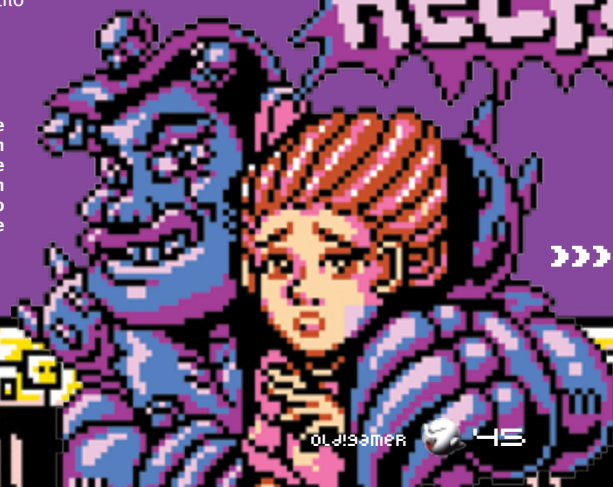
Desafio radical

Para um jogo de plataforma, ainda mais da geração 8-bit, quando nem sempre havia a preocupação de contextualizar a aventura, *Totally Rad* apresenta um grande enfoque na história. Não como ela foi pensada, mas na forma com que é exibida, com breves cutscenes no início, encerramento e entre as fases. Elas são ilustradas por sprites bastante caprichados e, se as expressões faciais não mudam, ao menos os personagens piscam os olhos. O protagonista Jake se dispôs a receber aulas de magia do mago Zebediah Pong, o qual vemos apenas seu rosto barbado e sorridente durante todo o jogo. De maneira súbita, eles são surpreendidos por pessoas que raptam a Allison, namorada de Jake. Eventualmente – e esperamos que você não ligue para os spoilers desse enredo “ultracomplexo” –, Jake descobre que também precisará resgatar o pai de sua amada e que uma civilização subterrânea está por trás dos estranhos e bizarros acontecimentos.

A equipe de localização americana da Jaleco conseguiu melhorar um pouco a situação que era bem deprimente e simplória no original. O jogo japonês se chama *Magic John*, e os personagens, em estilo



- Ano: 1991
- Publicação: Jaleco Entertainment
- Desenvolvimento: Aicom
- Plataforma: NES



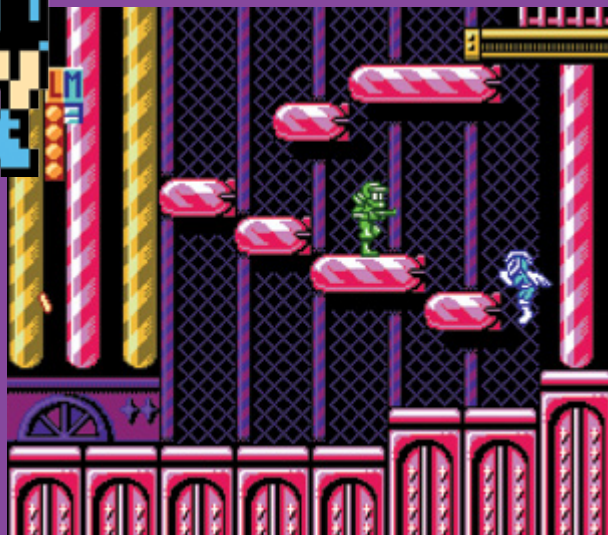


anime, parecem mais novinhos que os adolescentes de *Totally Rad*. Embora a premissa seja a mesma – mágica, sequestro, seres estranhos –, o texto em inglês é muito mais descontraído que o original, abusando das gírias que compõem o vocabulário típico dos anos 90. Na introdução, quando o personagem principal precisa correr, John, como o herói ficou conhecido no jogo japonês, diz simplesmente: “Eu quero aprender mágica!”. Enquanto isso, Jake fala: “Não posso apenas aprender mágica e pular os exercícios?”.

Chegado o momento da ação, *Totally Rad* se revela um run ‘n gun primoroso, pendendo mais para o estilo *Mega Man* do que o de *Contra*. Não é um gameplay completamente frenético ou alucinante. Os tiros de energia de Jake são limitados aos dois lados (nunca para cima ou para baixo), sendo que dá para segurar o botão para carregar o disparo como no *Mega Man 4* em diante. A diferença é que ele não mantém a energia do ataque especial durante o pulo, limitando bastante o seu uso – ao saltar, a rajada é liberada automaticamente –, ainda que os disparos normais possam ser desferidos. O pulo de Jake é como o de Samus Aran em *Metroid*, com várias cambalhotas no ar até cair de volta no chão. O truque está em perceber que, ao apertar rapidamente o botão, a parábola do salto não vai ser tão alta, o que é útil para ganhar tempo na hora de desviar dos rivais.

Felizmente, Jake não é o tipo de personagem que sofre de morte instantânea ao menor dos golpes. Para detê-lo, ele precisará levar muitos ataques, como mostra a barra de energia no canto esquerdo da tela. Logo ao lado dela fica o medidor de mágica, que serve para delimitar o elemento primordial do gameplay. Pausando, é possível escolher um entre 12 poderes, todos disponíveis desde o início e que são ativados com o botão de ataque e o direcional para cima. Entregar todas as habilidades de cara é uma decisão de design de jogo cabível de discussão, porque dificilmente vai dar para aproveitar tudo ao longo da aventura. Outra consequência é que caberá ao jogador perceber o momento mais apropriado para usar essa ou aquela habilidade.

Normalmente o jogo procura forçar a



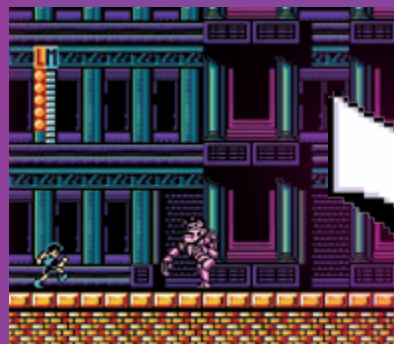
Nessa área apertada, estar transformado em água não é necessariamente uma vantagem

“Finalmente um jogo que fala a sua língua”: com tantos atributos técnicos para serem exaltados, a Jaleco escolheu o elemento mais controverso de *Totally Rad* para destacar na propaganda

pessoa a utilizar determinado poder em uma parte específica, como no *Kid Chameleon* de Mega Drive.

Desse total de poderes, três deles proporcionam transformações. Como leão, Jake tem um ataque simples de curto alcance. Em compensação, os saltos são mais altos e, melhor ainda, ele fica invencível durante esses pulos – perfeito para sair ileso por salas repletas de inimigos, desde que a aterrissagem seja bem calculada, sem nenhum oponente por perto. Na forma de peixe, os disparos percorrem a tela e a grande vantagem é nadar debaixo d’água. Isso acontece apenas na segunda área da terceira fase e, mesmo assim, é possível passar por esse trecho sem entrar na água.

Mas a transformação mais útil de



Quando não matam o protagonista, os subchefes podem tirar bastante energia



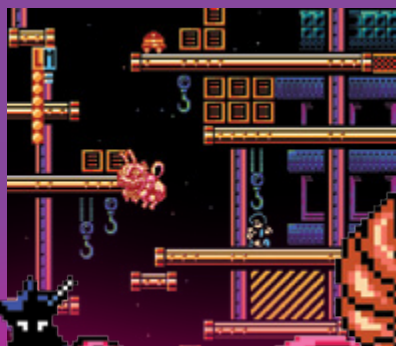


todas é a de água. Os ataques também conseguem atingir as extremidades dos ambientes, e voar facilita bastante algumas situações de aperto, mas não que os ares estejam livres de inimigos – há uma mosca gigante que é insuportável. Vale lembrar que as três não permitem carregar o tiro, portanto aumentar o poder de ataque é um motivo para ficar na forma humana convencional – sem nenhum custo de mágica, basta selecionar a opção com o ícone dos tênis para Jake voltar ao normal.

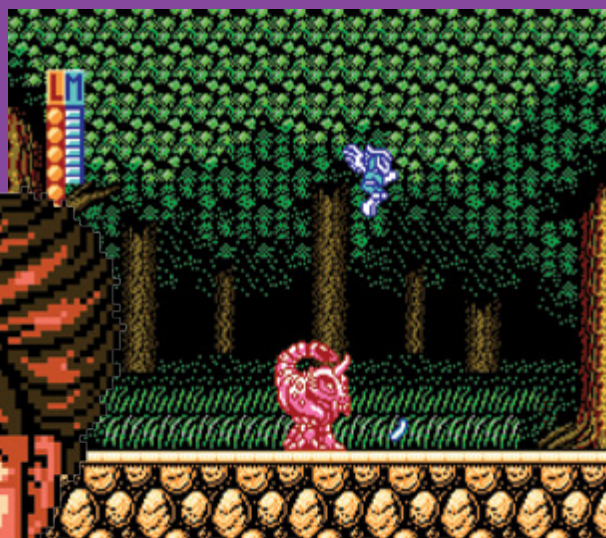
Completando a lista de mágicas, Jake

Não faltaram grandes jogos em 1991, mas, mesmo com títulos mais famosos, a VideoGame deu a capa para o menos conhecido *Totally Rad*, prometendo que o título enfeitaria os jogadores de NES

Os inimigos aéreos, como esse moscão, exigem uma dose maior de paciência



Reencontrar Allison parece ser o único objetivo do *Totally Rad*, mas o jogo traz algumas reviravoltas



A transformação em água permite que o personagem passe ileso por longas áreas infestadas de inimigos. É um alívio





TOTALLY RAD

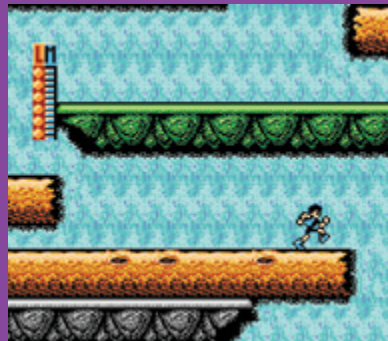


TOTALMENTE ALEATÓRIO

O manual de *Totally Rad* é pitoresco: além de todas as gírias no estilo dos diálogos do jogo, há fotos de duas pessoas. Segundo a declaração do gerente de marketing da Jaleco no site The Rad Project, tratam-se do presidente da divisão americana da Jaleco e da responsável pelas vendas da divisão de arcades. Bizarro.



A parte da cachoeira nos traz lembranças da fase do Bubble Man no *Mega Man 2*



bastante detalhados, é um show. Logo na primeira fase se vê um scrolling em paralaxe, conferindo uma sensação de profundidade quase impensável para o NES. Era uma época em que o talento importava mais que altos investimentos, e a equipe de produção não precisava de altas cifras para entregar belos gráficos.

A softhouse de *Totally Rad*, a Aicom, também foi responsável pelo fascinante *Vice: Project Doom*, publicado pela Sammy, mostrando que capricho é com eles mesmo. À altura desse deleite para os olhos está a trilha sonora, que reserva chiptunes bastante melódicos e envolventes. Em meio aos temas animados tão comuns à era 8-bit, surgem faixas enigmáticas que combinam com os ambientes fantasiosos. A exuberância técnica levou o jogo a levar uma unânime nota 8 pelas quatro pessoas que analisaram o *Totally Rad* na revista Electronic Gaming Monthly #21, que não foram muito além de elogiar o visual e as músicas do título.

Chris Bleniek, na Video Games & Computer Entertainment #27, aprofundou-se mais na análise. "Gráficos bonitos deixam a aventura de Jake agradável, apresentando cores ricas e brilhantes. Partes do cenários se mexem em diferentes velocidades em



A parte aquática é opcional e, por isso, é possível terminar o jogo sem precisar usar a transformação em "peixe" (ele realmente não fica parecido com um peixe)

proporcionando grande diversidade de ambientes e direções a serem seguidas – uma hora vai ser preciso escalar plataformas e em outro momento descê-las, enquanto se desvia dos inimigos. Para chatear, subchefes surgem para pôr à prova a resistência do personagem. O derradeiro deles é um verdadeiro teste de paciência, dada a demora para superá-lo. Ao final de cada estágio, há um chefe imenso e impactante para ser derrotado, guardando um ponto fraco que deve ser evidentemente o foco dos ataques. Como todos possuem nível de energia, fica bem fácil de descobrir. A parte vulnerável do quarto chefe só é acessível se Jake se transformar em águia, o que mostra a necessidade de reservar a mágica para os momentos capitais como esses confrontos.

Totalmente lindo

Slowdowns e flickers (pisca-pisca de gráficos) à parte, *Totally Rad* é um espetáculo visual que põe em dúvida o limite de 54 cores da paleta do NES. As tonalidades são vibrantes, os cenários são

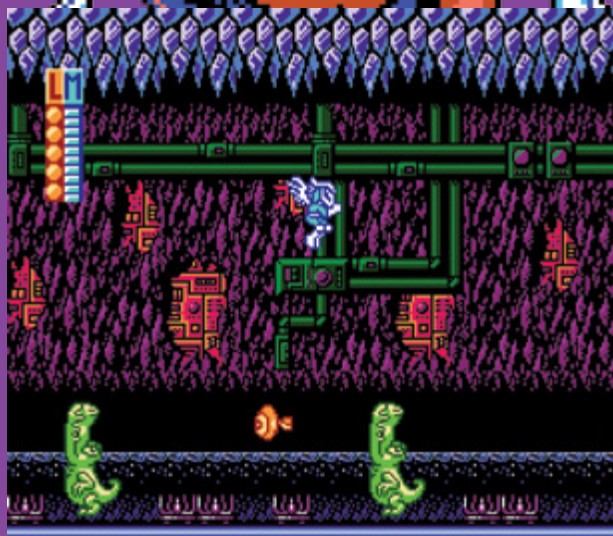
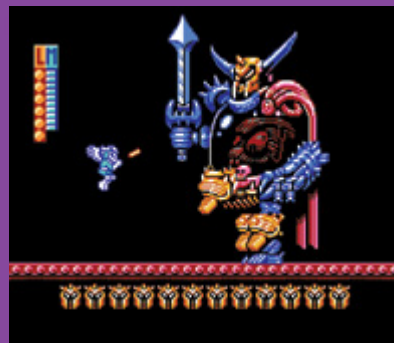


Magic John, jogo que deu origem ao *Totally Rad*, tem personagens com traço anime. O mago Zebediah é o único que não teve visual remodelado na localização





Sem adivinhação: todos os chefes possuem barras de energia



site Rad's Project, uma declaração do gerente de marketing da Jaleco confirma que a localização foi na onda do filme). “O maior problema de *Totally Rad* são os diálogos banais que aparecem na tela durante os intervalos. O manual de instruções está igualmente infestado. Francamente, é difícil acreditar que a história do jogo foi planejada para ser apresentada dessa forma. Quando Jake solta uma frase como: ‘Quem são esses nerds, aliás?’, com uma aparência séria, parece um filme de karatê mal dublado.” Apesar da sagacidade do autor da análise em criticar a trama que na época os jogadores poderiam passar por cima (e aqui no Brasil, nem sequer entender, já que havia poucas crianças que compreendiam o inglês), o enredo de um jogo ainda estava longe de ser uma das principais motivações para se aventurar na *Totally Rad*. “O jogo ocasionalmente também se refere a você como ‘dude’ [‘cara’], efetivamente ignorando metade do público potencial do jogo (ou mais, se você vir a ser insultado por esse tipo de jargão). Tenho certeza de que há crianças que compartilham do vocabulário de Jake, e *Totally Rad* atrairá aqueles que mantêm as últimas frases de efeito – por isso o jogo vai parecer tão obsoleto em um ano ou dois”, sacramenta. Nesse sentido, o texto do título não o tornou ultrapassado, mas o fez um representante dessa era marcante para os videogames. Por isso, *Totally Rad* é totalmente anos 90.



Em momentos como esse, o jogo vira praticamente um shmup

Como leão, mais do que correr, o importante é mantê-lo no ar, onde ele não sofre dano

algumas áreas; não com a profundidade acentuada que você vê nos arcades, mas o bastante para enganar os seus olhos com um bom efeito pseudo-3D”, afirma o crítico. “Jake se parece bastante com Ted ‘Theodore’ Logan de *Bill & Ted’s Excellent Adventure*, e ele definitivamente soa como o enfadonho Ted quando abre sua boca”, comenta, já sacando a fonte de inspiração para os textos do jogo (no



O abraço parece cena de final feliz, mas isso não acontece no término no jogo



mco[®]

1



A HISTÓRIA DOS LOGOS

Marcas que simbolizam eras e deixam lembranças

2

3

VERMELHO NINTENDO, AZUL SEGA: A HISTÓRIA DOS LOGOTIPOS

Como foram criadas as logomarcas
das principais produtoras de games

Por Felipe Maeda

5

6

7

8

SO



OLDSIMER

Nintendo

WORLD OF GAMES

Por um bom tempo, o vermelho da Nintendo e o azul da Sega simbolizaram a oposição de duas grandes marcas da indústria de games. As duas foram concorrentes diretas e os logotipos corroboraram essa polaridade, ainda que involuntariamente, pois o registro de suas marcas é bem mais antigo que a rivalidade surgida no final da década de 80. Esse exemplo das duas empresas japonesas mostra como os logotipos são importantes na formação da imagem das produtoras de games. Eles nos trazem memórias nostálgicas, criam o rosto das companhias, representam um selo de qualidade e estabelecem o primeiro elo com os jogadores. Conheça alguns logotipos que marcaram gerações.

Muito antes do vermelho e azul

Apesar de a Nintendo ter ficado famosa por seu logotipo simples arredondado e pela cor vermelha, ela adotou várias logomarcas desde seu surgimento em 1889, o que é de se esperar de uma empresa com vasto histórico que precede a indústria de games. O logotipo vermelho nem sequer é a marca mais longa da Nintendo. Por 75 anos, a produtora japonesa utilizou um logotipo que consistia no seu nome em kanji (principal alfabeto japonês).

Esses kanjis ainda são usados como o nome formal da companhia e aparecem em alguns produtos. Durante sua modernização na década de 60, a Nintendo criou um novo logotipo para ajudá-la a estabelecer seus produtos no resto do mundo. Ela o introduziu com o nome da empresa escrita no alfabeto ocidental, ao mesmo tempo em que consolidou uma aparência mais moderna para o mercado japonês.

O logotipo foi usado nos primeiros jogos de tabuleiros, em baralhos e nos brinquedos mais antigos. Nesse período, a Nintendo continuou criando novos logotipos, quase um a cada semana. Não havia ainda uma logomarca definitiva da companhia no Ocidente. Uma das marcas da Nintendo que se destacou durante esse processo era um círculo com as letras “NG” estilizadas. Trata-se da abreviatura de “Nintendo Games”. Inicialmente se referia a “Nippon Games”, nome que a Nintendo usou no Japão para os jogos com personagens licenciados da Disney e outras empresas americanas.

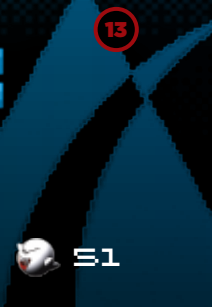
Antes de a Nintendo estabelecer a sua marca com o nome cercado por uma “pista de corrida” (apelido que se refere



O primeiro logotipo da Nintendo só tinha o nome da empresa em kanji. No seguinte, o nome da Nintendo aparece escrito em letra cursiva. O logotipo passou a ser hexagonal e, depois, a primeira tentativa com a logomarca mais conhecida. Por fim, o conhecido logotipo atual

à linha ao redor do nome), a empresa criou uma logomarca em formato hexagonal. Ela foi criada na década de 70, e a Nintendo usou pela primeira vez a “pista de corrida” ainda em 1972. Um pouco mais tarde, em 1977, priorizou o segundo logotipo, que variava de cor no começo. A cor vermelha predominou nos produtos e marketing da companhia na década de 80 e se estabeleceu como a cor sinônima da produtora no mercado de games, por sinal a mesma do boné e camisa do Mario. Somente em 2008 a Nintendo oficializou a substituição do vermelho pelo cinza, branco e preto.

A marca da Sega também não surgiu com a famosa cor azul. A empresa nasceu em 1940 com o nome de “Standard Games” para providenciar jogos de distração aos militares nos Estados Unidos, mas em 1951 ela se mudou ao Japão e foi reintitulada “Service Games of Japan”. Seu primeiro logotipo só era o nome por extenso. A Service Games se fundiu com a Rosen Enterprises em 1965, tornando-se “Sega Enterprises Ltd.”.





14



O nome Sega vem da abreviatura de Service Games. Por dez anos a companhia adotou uma logomarca vermelha e com uma fonte de letra bem diferente da que conhecemos atualmente.

O famoso logotipo azul da Sega surgiu em 1976. O seu estilo, com fonte de ar futurista e a linha branca entre as letras, permaneceu praticamente intocável até hoje, com mínimas alterações desde então. O azul se tornou tão representativo para Sega que, quando ela tentava criar um mascote para competir de frente com o Mario, escolheu a cor do seu logotipo para combinar com a pigmentação do Sonic.

Dúzias de logotipos

A Sony cria uma logomarca a cada geração de PlayStation, todos destacando o nome do videogame. Dos quatro consoles de mesa, o primeiro é de longe o que recebeu o logotipo mais emblemático. O "PS" (sigla de PlayStation) estilizado em 3D com a combinação de quatro cores (vermelho, amarelo, azul e verde) nasceu após mais de três dúzias de logotipos serem criados na tentativa de estabelecer o símbolo da marca PlayStation em 1994. Isso mesmo, mais de 36 conceitos! E todos eles foram escolhidos para a seleção final. Acabou selecionado o logotipo que conhecemos, mas com mínimas diferenças: na versão definitiva entraram algumas cores. O criador do logotipo foi o designer Manabu Sakamoto, que fez o design de outras logomarcas da Sony, incluindo os da linha de computadores VAIO.

A Microsoft, por sua vez, não precisou de tantos designs para definir o logotipo da marca Xbox. O projeto do console iniciou em 1998, quando quatro engenheiros do time do DirectX da empresa pegaram alguns laptops Dell e os usaram para construir o primeiro protótipo do Xbox. O videogame no início era chamado de DirectXBox, referindo-se à equipe do DirectX, e depois encurtaram o nome para Xbox. O logotipo da marca Xbox foi criado pela famosa agência de marketing Wunderman. O design final manteve a mesma linha gráfica da paleta verde clássica do Windows. A cor verde e a esfera marcada com um "x" estilizado se tornaram o símbolo padrão do videogame nas últimas três gerações, com poucas

O "borrão azul" talvez tivesse outro apelido se o logotipo da Sega não fosse dessa cor, mas preto ou vermelho como nos primeiros logos da empresa

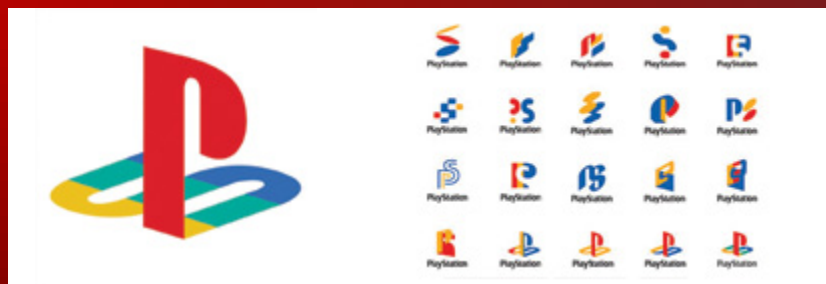


alterações no logotipo de cada console. Porém, a logomarca inicial do Xbox possivelmente não era verde desde o início. Uma foto já um pouco antiga de um casaco (provavelmente de alguém da equipe de produção do Xbox) mostra o que deve ter sido uma versão temporária do logotipo quando o videogame estava em desenvolvimento. Percebe-se que ele era bem diferente, mais rudimentar.

O cara dourado e o símbolo do Pong

Os fãs mais antigos da LucasArts devem se lembrar dos tempos áureos da softhouse, muito antes de ela entrar na profunda crise que culminou no processo de falência e na sua compra pela Disney. Fora os marcantes jogos das décadas de 80 e 90, com destaque para os adventures point'n'click, a ex-companhia de George Lucas criou logotipos que ficaram na memória de

Alguns dos designs escolhidos para a seleção final do logotipo do PlayStation



O logotipo temporário do Xbox destacava as cores cinza e azul em vez do verde

20

21

22

23

17

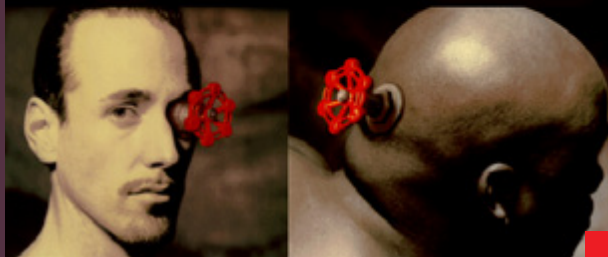
EDGE™

18

19

O HOMEM VÁLVULA

Duas das imagens mais intrigantes que acompanham logos de produtoras de videogames é o da Valve, empresa responsável por pesos-pesados como *Half-Life*, *Portal*, *Team Fortress* e *Left 4 Dead*, além do serviço digital Steam. A primeira é de um sujeito de cavanhaque com uma válvula no olho, que pode ser vista no *Half-Life*. E, a outra, mais recente, mostra a válvula saindo da nuca de um careca. Ambos atendem pela alcunha de Mr. Valve e representam com maestria o conceito de “abra sua mente, abra seus olhos” proposto pela inovadora produtora.



muitos jogadores. A LucasArts surgiu em 1982 como uma extensão da Lucasfilms. Desse modo, ela se chamava inicialmente Lucasfilms Games e seu logotipo era baseado na logomarca da produtora de filmes. Havia algumas variações para cada jogo, mas o padrão era sempre o mesmo.

Em 1990, as companhias Lucas se reorganizaram e a divisão Lucasfilms Games passou a ser chamada LucasArts. No ano seguinte, a desenvolvedora de jogos criou uma nova logomarca, que tinha aquela famosa figura dourada lembrando uma pintura rupestre, batizada carinhosamente de “Gold Guy” (“Cara de Ouro” numa tradução literal). A figura estendia seus braços ao céu, na direção de um desenho que



O Gold Guy era um show à parte nos jogos da década de 90

O logotipo da Lucasfilm também tem a sua dose de nostalgia



Note que o olho lembra a parte superior da logomarca da LucasArts



parece um sol, que estaria nascendo por trás do homenzinho. Não bastasse a peculiaridade da figura, a softhouse produzia um pequeno vídeo para a apresentação do logotipo na introdução dos jogos; algumas vezes o Gold Guy fazia ações correspondentes ao jogo, como empunhar um sabre de luz.

Um dado curioso é que vários funcionários da companhia ficaram decepcionados com a escolha final do logotipo, pois o Gold Guy foi concebido por uma firma de marketing em vez dos artistas da própria LucasArts. Estes pensaram num logotipo com o “L” junto de um sol e uma lua durante um eclipse. Ao que parece, as ideias do sol e do L foram aproveitados no design definitivo. O desenho do sol também parece uma representação de um olho, com os raios solares sendo os cílios. O olho, por sinal, foi alvo de uma disputa jurídica entre a LucasArts e a Remedy Entertainment, desenvolvedora de *Max Payne*, *Max Payne 2* e *Alan Wake*. A LucasArts acusou esta de copiar a parte superior de sua logomarca. Como a Remedy Entertainment já estava elaborando outro logotipo, eles tiraram rapidamente o antigo do site da companhia e introduziram o novo um pouco depois. A LucasArts manteve seu logotipo até 2005, e desse ano em diante tirou o “L” em formato pedestal e adotou uma fonte curvada para o nome da empresa, mas mantendo o Gold Guy.

Outra famosa empresa que passou por processo de falência e tem um logotipo icônico é a Atari. Ele foi projetado por George Opperman, primeiro designer gráfico interno da Atari. Opperman foi contratado diretamente por Nolan Bushnell e Ted Dabney, fundadores da Atari, e como designer trabalhou na arte das máquinas de arcade e pinball da companhia.

O logotipo da Atari ficou conhecido por muitos como “Fuji” por lembrar o formato do Monte Fuji. Apesar da coincidência, Opperman não tinha em mente o extinto vulcão japonês ao criar o design do “Fuji”. Ele planejou o design de tal forma que a silhueta da figura lembrasse a letra “A”. George também se inspirou no *Pong*, primeiro jogo da Atari. As duas linhas do lado de fora representam dois jogadores competindo entre si e a linha central seria a mesma que é usada no meio da “quadra” em toda versão de *Pong*. O Fuji é tão icônico que a companhia

Toplat

SQUAD
DIKEMC



OLDSAMER



24

26

25

27



28



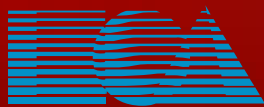
francesa Infogrames adotou o logotipo da Atari após comprá-la, assim como o nome da empresa americana.

A marca de uma sigla

A Eletronic Arts fez um nome para si na indústria de games e assim conquistou jogadores que preferem chamar a empresa somente pela suas iniciais “EA”. Seu logotipo ajudou a difundir seu codinome, mas, no começo, muitos não sabiam o nome completo da companhia. Acredita que algumas pessoas pensavam que a sigla completa da Eletronic Arts era “EOA”? Isso se deve à primeira logomarca da produtora.

O design da primeira marca da EA foi criado por Barry Deutsch, de uma firma chamada Steinhilber Deutsch & Gard, e nasceu logo no primeiro ano de estabelecimento da empresa no mercado de games, em 1982. O quadrado, o círculo e o triângulo representavam as três principais formas do design gráfico. Porém, olhando com um pouco de atenção não dá para deixar de notar que as três figuras da maneira como foram dispostas no logotipo remetem às iniciais da Eletronic Arts. O quadrado equivaleria à letra “E”, o triângulo ao “A”. Mas, espera, e o círculo? Seria fácil de deduzir que corresponderia à letra “O”, uma suposta parte do nome da produtora que era desconhecida do público.

O logotipo das figuras geométricas continuou até o ano 2000, quando Trip Hawkins, fundador da EA, saiu da softhouse. A empresa adotou uma nova logomarca inspirada



ELECTRONIC ARTS™



Note como as figuras geométricas remetem às siglas da companhia



Rascunho do logotipo da Atari à esquerda e o oficial à direita



O logotipo da EA Sports serviu de base para a atual logomarca da Electronic Arts

diretamente num logotipo que já era usado por uma submarca dela, a EA Sports, adicionando um círculo ao redor das iniciais. O atual logotipo já foi protagonista de uma ação judicial. Em 2011, a EA processou uma companhia de suplementos de fitness por plagiar a logomarca da publisher. A empresa, Energy Armor, divulgava sua marca em produtos usados por atletas. Isso tornou o caso ainda mais grave, pois a EA também divulga sua marca entre esportistas.

Jingle, bacon e MTV

Nem sempre os elementos gráficos são a marca mais nostálgica de uma logomarca. A Capcom é prova disso. A desenvolvedora e publicadora de



Plágio o logo da Energy Armor? Nah... mera coincidência



jogos nasceu na década de 70 no Japão e seu nome vem da abreviatura das palavras “Capsule” e “Computador” (“cápsula” e “computador” em inglês, respectivamente). Após se juntar com a empresa Sanbi Co. Ltd, em 1989, a Capcom definiu seu famoso logotipo



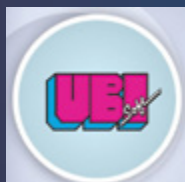
azul e amarelo. Mas o que realmente chamava a atenção de muitos jogadores era os jingles que a empresa colocava junto com a apresentação da logomarca na introdução dos jogos. O famoso jingle é aquele tocado em grandes títulos do Super Nintendo, como *Street Fighter II* e *Mega Man X*. Yasuaki Fujita, mais conhecido pelo pseudônimo Bunbun, é quem o compôs, e o jingle apareceu pela primeira vez no jogo *Final Fight Guy*. Trata-se do mesmo ex-compositor da Capcom que participou das trilhas sonoras de *Mega Man 3*, *Breath of Fire* e *Final Fight 2*, entre outros jogos.

A Konami também criou uma logomarca que se tornou bem famosa na década de 90, mas, desde 2003, em comemoração do seu 30º aniversário, a companhia japonesa adotou uma nova logomarca. Essa é bem simples, há somente seu nome de vermelho e uma fonte estilizada. Na verdade, ela lembra sua primeira logomarca, usada de 1969 a 1986. De 1986 até 2003, a Konami usou o famoso logotipo das “tiras de bacon” (“bacon strips” em inglês). Os fãs deram esse apelido ao símbolo devido ao design se parecer com dois pedaços de toucinho.

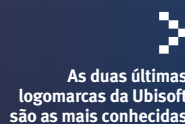
A francesa Ubisoft, mesmo sendo uma empresa nova (surgiu em 1986) quando comparada com as duas companhias japonesas, é a empresa que mais alterou seu logotipo. O interessante é que cada um tem um estilo próprio. O primeiro, bem raro, está presente nos primeiros jogos da softhouse, a exemplo do adventure *Fer et Flamme* para Amstrad

Vai dizer que ao ver o logotipo não pensa naquela musiquinha?

As famosas tiras de bacon da Konami



Os primeiros logotipos da francesa Ubisoft



As duas últimas logomarcas da Ubisoft são as mais conhecidas



CPC, seguindo até títulos como o *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* de SNES. Seu design exótico remete ao famoso logotipo da MTV da década de 90. Outro logotipo pouco visto da empresa só tem um fundo preto com as palavras “Ubi Soft” e “Entertainment Software” escritas de branco. E ainda mais incomum é o logo com formas geométricas coloridas que aparece na versão de Super Nintendo do jogo de karts *Street Racer* com um retângulo vermelho sobreposto por um quadrado verde, um losango amarelo e um quadrado azul. De 1995 até 2003, a Ubisoft criou uma logomarca mais original e que se estabeleceu como a sua cara nos anos 90. Ela consiste em seu nome e no topo uma linha curvilínea com as cores do arco-íris. Esteve presente em várias franquias consagradas da empresa, como *Rayman*, *Splinter Cell* e *Myst*. Depois de 2003, a Ubisoft começa a usar um logotipo mais moderno, com um símbolo dentro de um círculo roxo. Esse logotipo é usado nos jogos mais atuais, como *Assassin's Creed*, com algumas variações na apresentação na tela introdutória.



RESPOSTAS

1. Namco • 2. Sega • 3. Konami • 4. Lucasfilm Games • 5. Atari • 6. LucasArts • 7. Treasure • 8. Data East • 9. Bullfrog • 10. Irem • 11. Electronic Arts • 12. Toaplan • 13. Taito • 14. Probe Entertainment • 15. Factor 5 • 16. Enix • 17. Sierra Entertainment • 18. Flying Edge • 19. Acclaim • 20. EA Sports • 21. Jaleco • 22. Ubisoft • 23. Capcom • 24. Interplay • 25. Kemco • 26. Square • 27. Naughty Dog • 28. Activision • 29. Accolade • 30. Psygnosis • 31. Tradewest • 32. Ocean • 33. Allus • 34. Takara • 35. Wolf Team • 36. Seika • 37. SNK • 38. Tecmo • 39. Bizarre Creations • 41. Rare • 42. Sunsoft • 43. Titus Software • 44. Polyphony Digital • 45. Iguana Entertainment

Fireteam Rogue

Quatro heróis, 100 horas de jogo, aventura, ação, simulação de voo e elementos de RPG em um fracasso épico de US\$ 2 milhões da Accolade

Por Alexei Barros

Entre criar uma nova franquia e adaptar uma já existente, é óbvio afirmar qual é a alternativa mais prática e cômoda.

A Accolade preferiu arriscar e escolheu a primeira opção com *Fireteam Rogue*, jogo de plataforma para SNES e Mega Drive que foi impulsionado por muito marketing. Com um valor orçado em US\$ 2 milhões, o projeto ambicioso que ficou em desenvolvimento por dois anos iria além dos videogames, originando uma história em quadrinhos, miniaturas, brinquedos e até um desenho animado. A chama de *Fireteam Rogue* foi grande, fez muita fumaça, mas apagou sozinha.

Atraso após atraso

Com a supremacia de jogos japoneses em meados dos anos 90, chamar a atenção no disputado mercado de consoles com um título ocidental 16-bit parecia ser uma façanha para poucos. Mesmo assim, *Fireteam Rogue* foi bastante comentado nas revistas estrangeiras até o seu decepcionante cancelamento. A primeira aparição do *Fireteam Rogue* na mídia foi em uma matéria especial da Accolade na EGM #54, datada de janeiro de 1994. “O enredo é romanceado, abrindo muitas possibilidades para produtos sci-fi e de fantasia no futuro!”, comenta o texto. “Esse título terá personagens atravessando longas cenas de ação e intrincadas sequências de simulação de voo espacial, apenas para dizer algumas coisas que você fará. O time consiste em quatro personagens, cada um com habilidades próprias.” Depois, como publicado no preview da Nintendo Power #57, de fevereiro de 1994, a reportagem da revista visitou a Accolade para ver, ainda em um estágio precoce de desenvolvimento, a criação de *Fireteam Rogue*, que seria ambientado em uma galáxia de milhões de anos atrás. “Você vai combater o mal, explorar templos e resolver puzzles. A aparência do mundo de *Fireteam Rogue* parece mais orgânica e fantástica do que super high-tech, mas os



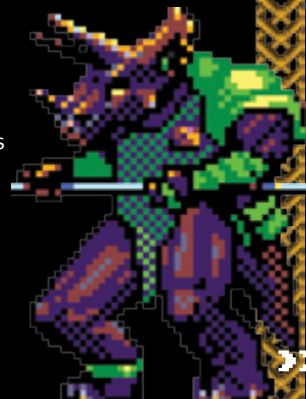
Broc é o maior dos personagens e, ainda assim, seu sprite não é tão gigantesco como a Accolade prometia

- **Ano em que seria lançado:** 1995
- **Publicação:** Accolade
- **Desenvolvimento:** Accolade
- **Plataformas planejadas:** Mega Drive e Super Nintendo
- **Por que não foi lançado?** Conflitos do time de desenvolvimento e problemas na compressão de dados do cartucho.
- **O que aconteceu depois?** A Warner Music Group comprou uma participação da Accolade, e a equipe de produção se dissolveu. Tempos depois, as ROMs de dois protótipos da versão de SNES foram compartilhadas na internet.



elementos sci-fi também são fortes e a história que explica o universo é bastante profunda”, afirma o artigo. O projeto também impressionava pelo tamanho dos mapas: “Apenas um dos quatro mundos de *FireTeam Rogue* possuiria 13 fases e cada um deles pode ter telas 10 x 14 de tamanho com numerosas ramificações de corredores e câmaras secretas. Nessas câmaras e salas você pode se encontrar com aliados ou inimigos.” Pelo senso de liberdade em um mapa gigante, o preview comparou o *Fireteam Rogue* com... *Super Metroid*? Por incrível que pareça, não. *Super Metroid* sairia meses depois naquele mesmo ano de 1994 e o título citado pelo texto com essas características é o *Alien 3* (por sinal, jogo fantástico da Probe). A matéria ainda salientou a primazia técnica: “Para incluir os melhores gráficos possíveis, os artistas estão renderizando imagens complexas, como o das batalhas aéreas, em uma estação gráfica Silicon Graphics – um sistema com gráficos muito superiores aos PCs convencionais usados no desenvolvimento da maioria dos jogos.” A data de lançamento? Outubro de 1994. O jogo também marcou presença nas revistas da Sega, no caso a Mean Machines Sega #20: “Em quatro mundos enormes, o jogador

Ao menos no segundo protótipo que vazou do jogo, é possível entrar na nave estacionada para iniciar os combates aéreos





PIXELS MORTOS

Projetos cancelados, jogos nunca lançados



guia o *Fireteam Rogue* em níveis com combate corpo a corpo, resolução de puzzles, labirintos, RPG e simulação de voo no que a Accolade descreve como uma aventura estilo *Zelda*, um *Guerra nas Estrelas-Tolkien* retrô.” Na *Mean Machines Sega* #21, o *Fireteam Rogue* ganhou um preview mais extenso. O texto informava que a produção começara em janeiro de 1993 e o lançamento havia ficado para novembro de 1994. Antes, em junho, ocorreu a tradicional Summer Consumer Electronic Show 1994 em Chicago. Ao lado de *Bubsy II* e *Ballz* (jogo de luta do estúdio PF Magic), *Fireteam Rogue* foi promovido no evento pela Accolade, conforme citado na reportagem da *Nintendo Power* #63. Depois, a *GamePro* #61 publicou um breve preview, que salientava o fato de o jogo ter mais de 55 fases com cenários interativos.

A *EGM* #62 voltou a comentar o *Fireteam Rogue*, dizendo que “o jogo tem muito potencial e a história rica vai mantê-lo preso até o final”, além de informar o tamanho do cartucho (16 megabit; não se esqueça disso) e que o projeto estava 50% completo. A trama era o destaque quando foi a vez da *Game Players* #45 falar do jogo. “Para fazer



Não importa o quanto tente, é impossível sair dessa área central no primeiro protótipo. No segundo protótipo, o líquido verde passou a ser azul



O sprite do inimigo lobisomem realmente não parecia estar muito caprichado...



o imenso mundo de *Fireteam Rogue* realista, os designers na Accolade criaram uma cultura inteira e escreveram um enredo nos mínimos detalhes. O público de jogadores não vai ver muito do trabalho deles, mas eles querem a história ambientada em um universo vivo e convincente. Isso também pavimentava o caminho para futuras sequências ou outros projetos do *Fireteam*”, informa a revista. A *GamePro* #63 tornou a falar sucintamente do jogo, desta vez anunciando o lançamento para dezembro. Chegou 1995, e *Fireteam Rogue* fez uma nova aparição na *Nintendo Power* #69, no qual a reportagem dizia ter recebido uma versão jogável ainda não finalizada: “A aventura de ficção científica da Accolade pode ser uma das histórias de videogame mais criativas já concebidas. John Skeel e equipe na Accolade incorporaram temas clássicos dos mundos de fantasia e sci-fi, mas o resultado é algo novo e cativante.” Quando a *GamePro* comentou o *Fireteam Rogue* na edição #67, o jogo já tinha a data marcada para chegar em fevereiro de 1995 e contava com um herói e um mundo a mais do que o divulgado inicialmente: “Guie um time único de cinco personagens em uma gameplay que inclui ação/aventura, combate corpo a corpo, batalha aérea, resolução de puzzles e exploração de labirintos. A história de fantasia leva você a cinco mundos em mais de 100 horas de gameplay.” No flyer do *Fireteam Rogue*, foi colocado um adendo nesse tempo de jogo: “100 horas



As fases de simulação de voo poderiam dar uma variedade no gameplay, coisa que o *Super Star Wars* de SNES fez muito bem

Eis o sprite de Broc para a sua morte. Até certo ponto, os personagens apresentam um bom nível de detalhamento



HQ PERDIDA

De acordo com o site da ilustradora Betty Cunningham, a versão de SNES do *Fireteam Rogue* viria com uma HQ para contar a história do jogo que seria sucedida por uma série de quatro edições baseadas na franquia.



de gameplay... se você correr.” Já era um indício de que a Accolade estava dando um passo maior que a perna.

A mesma propaganda diz que os sprites do jogo são duas vezes maiores que a maioria dos títulos, cada um com dúzias de movimentos únicos e poderes para atacar hordas de monstros em combate corpo a corpo. A chegada do cartucho às prateleiras mais uma vez foi adiada: já tinha virado março de 1995. Do material promocional faz parte uma tabela surreal, que confronta diferentes aspectos do *Fireteam Rogue* com cinco jogos aleatórios do Super Nintendo: *X-Men*, *Super Metroid*, *Final Fantasy III* (hoje *FFVI*), *Blackthorne* e *Illusion of Gaia*. O comparativo é tão sem noção que esses jogos foram classificados como ação/aventura, ao passo que todo mundo (menos a Accolade) deve concordar que *Final Fantasy VI* é um RPG. Entre as informações, há a confirmação de que o cartucho do *Fireteam Rogue* teria 16 megabit, só que com um detalhe: “mas nós abarrotamos quase 40 mega de jogo aqui.” Justamente esse foi um dos problemas do desenvolvimento. “Gastamos um monte de tempo criando métodos ridículos de compressão de dados para caber todos os níveis no jogo, quando deveríamos ter cortado alguns inimigos e um punhado de fases para conseguirmos completá-lo”, lamenta o programador Russell Bornschlegel ao site SNES Central. E, então, na seção de notícias

As histórias em quadrinhos estavam em alta na época de produção do jogo, por isso o investimento se justificava. Só não dá para entender por que apenas o manual da versão de SNES teria a HQ, e não o do Mega Drive

As cabeças de triceratops não estão de enfeite: como era de se imaginar, elas cospem bolas de fogo

da GamePro #69, de abril de 1995, veio a informação: “A Accolade cancelou o lançamento de *Fireteam Rogue*, o aguardado e atrasado jogo de ação/aventura para SNES e Mega Drive”.

O *Fireteam Rogue* ainda agonizou na lista de lançamentos da Nintendo Power até a edição #75, de agosto de 1995.

A explicação para o cancelamento viria anos mais tarde. “Também houve conflitos de personalidade que culminaram com a saída do produtor do projeto quando estávamos na fase beta”, recorda-se Bornschlegel, sem dar muitos detalhes. O produtor em questão é o já citado John Skeel, que seguiu para a DreamWorks Interactive. “Pouco depois, o chefe do desenvolvimento de produto na Accolade nos perguntou se pensávamos em continuar o projeto ou não. Não estava claro para mim quanto trabalho mais levaria para acabar o jogo e se seria bom o suficiente para competir no mercado na época em que realmente fosse sair, e eu recomendei que deveríamos cancelá-lo. Não me lembro o que os outros disseram.” Foi a decisão mais prudente apesar do alto investimento que tinha sido feito. “Após o jogo gastar US\$ 2 milhões de orçamento, dos quais US\$ 750 mil foram gastos em material promocional, e do protótipo que, para ser franco, não era muito divertido de jogar, o jogo foi cancelado, junto com outros projetos pouco depois que a nova direção assumiu”, relembra Scott Ruggels, um dos animadores do jogo, para o SNES Central. No caso, ele se refere à compra de uma participação da Accolade por parte da Warner Music Group, que foi citada pela GamePro na edição que anunciou o fim do desenvolvimento do jogo. A artista-chefe Betty Cunningham, falecida em 2000, diz outra coisa sobre o andamento do





QUARTETO DO FOGO

A Dark Talis of Kangor Thrag, arma poderosa de destruição, foi capturada pelas forças maléficas de Umbra. Sua intenção é liberar os poderes malignos em todo o Spiral Arm Empire. Para detê-los, a esperança está

confiada no grupo de heróis chamado FireTeam Rogue. Eles estão equipados com armas fabricadas com a tecnologia derivada do cristal Talis, um presente dado pelos seres Anari, que aparentemente

desapareceram do espaço. Essa é basicamente a trama do jogo de acordo com as revistas e o material promocional da época. Confira agora o que eles dizem sobre os quatro personagens principais.

CHANCE

Com formidáveis poderes mentais, Chance é o único capaz de sobreviver até o confronto com o antagonista Daemus. Ele veste uma armadura protetora, o que explica o fato de a arte conceitual do personagem ser tão diferente, conforme diz o FAQ que compõe o material promocional.



BROC

Com uma aparência intimidadora, esse dinossauro possui força descomunal para esmagar os inimigos que ousarem cruzar o seu caminho na Red Citadel. Apesar de o tamanho sugerir poucos neurônios, ele é o cérebro do grupo e usa a lógica para resolver as situações.

SHADOWBLADE

O ágil felino manuseia as espadas com maestria, explorando os labirintos e passagens do Temple of the Eye com sua furtividade ninja. Caçador nato, ele pode ver no escuro e mover-se com elegância.

AJA

Para retomar a posse do amuleto, a elfa que domina a magia precisa enfrentar uma série de magos e piratas mágicos. Sorte que ela também é uma lutadora competente e pode diagnosticar falhas nas aeronaves.



"O holograma do *Fireteam Rogue* foi o primeiro cuja imagem foi construída em um computador. Na época, era o maior holograma independente, animado (200 quadros) e colorido no mundo", conta Betty Cunningham em seu site. "Havia nove deles produzidos para fins promocionais (um estava em turnê pelos EUA na EGM Mall Tour) e a Accolade os guardou em um armário quando o jogo foi cancelado."

O gameplay do jogo seria não linear, obrigando o jogador a explorar o cenário para encontrar as chaves

A armadura azulada de Chance é um dos gráficos mais bacanas feitos para o jogo

projeto em sua página pessoal: "Depois de trabalhar nisso por dois anos foi cancelado no dia em que foi completado. Mas essas coisas acontecem." Segundo o site dela, chegaram a ser feitas miniaturas dos personagens e foi discutida a possibilidade de lançar brinquedos e um desenho para TV baseados no universo.

Revirando as cinzas

Após o *Fireteam Rogue* ter sido abortado, o único material divulgado além do já

conhecido nas revistas foram as artes conceituais publicadas nos sites da Betty Cunningham e do Stuart Shepherd, outro artista que trabalhou no *Fireteam Rogue*. Isso até que em 2006 o dono do site SNES Central, Evan James Gowan, obteve a ROM de um protótipo do jogo e a compartilhou gratuitamente na internet. Em 2010, ele adquiriu e distribuiu um protótipo diferente, de uma versão mais avançada. Ambas as ROMs que podem ser testadas em emuladores de SNES mostram o jogo longe da finalização. Até onde dá para conferir, o resultado não é dos melhores...

A abertura com texto sob o fundo estrelado, mesmo para os padrões da geração 16-bit, é simplória demais no primeiro protótipo e nem se esforça para contextualizar devidamente todos os meandros ao jogador, cuspidos diversos nomes e personagens. Logo depois, é possível escolher uma das aventuras dos quatro heróis – e não cinco como citado em alguns previews do jogo. Em tese, o quinto protagonista seria o Zeut. A Mean Machines Sega #21 o descreve como o tenente do Chance; ele teria duas

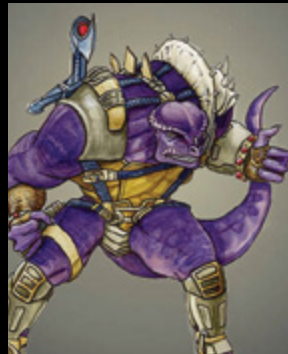
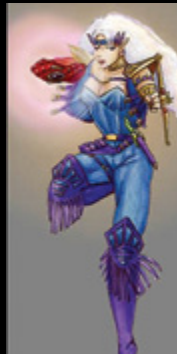


formas, uma oval que paira sobre o chão e a outra uma armadura com uma arma capaz de se transformar. As fases em si estão cruas, poucos inimigos e animações truncadas. No segundo protótipo, a apresentação é mais bem trabalhada, com um diálogo entre os personagens Atla e Phleepe, que explicam a missão para cada um dos protagonistas. Há uma cutscene de introdução, com o herói selecionado aterrissando de nave.

No nível do azulado Chance, de nome Watermurk, ele desce por túneis cavernosos, utilizando plataformas aéreas para alcançar lugares afastados. Um líquido, que era verde fosforescente no primeiro protótipo, aparenta ser água e escorre na maior parte da gruta, empurrando o personagem para determinadas direções. As pequenas lagoas parecem estar sendo alvejadas por goteiras, ainda que naquele momento da produção a trajetória dos pingos não tenha sido implementada. The Red Citadel, o estágio do grandalhão Broc, transcorre em uma espécie de templo com partes destrutíveis e na The Temple of the Eye, do felino ShadowBlade, há um outro templo, com cabeças de triceratops no alto das paredes que emitem fogo. A fase da Aja, intitulada The Amulet, é pouco vista no segundo protótipo, mas no primeiro se nota que o cenário é detalhado, com boa sensação de profundidade. Pausando o jogo, o mapa pode ser consultado,



Betty Cunningham divulgou diversas artes conceituais depois do cancelamento do jogo. A ilustradora morreu em 2000, com apenas 38 anos, vítima de infarto



A elfa Daja seria a única mulher do quarteto de personagens controláveis

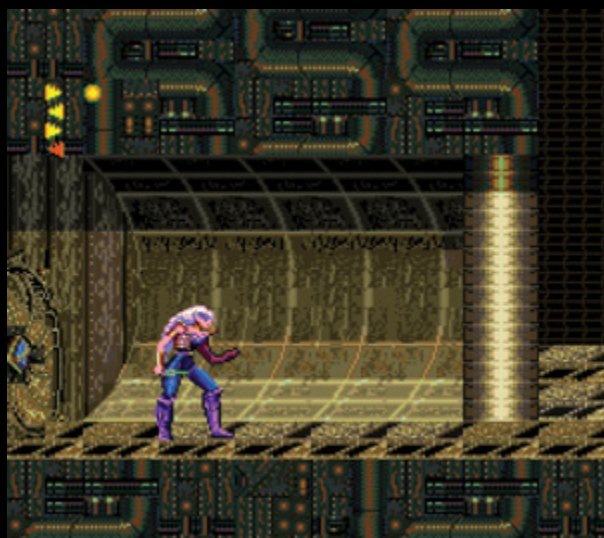
Como se vê pela cor do líquido, essa é a fase de Chance no segundo protótipo que tem mais áreas para serem exploradas

mas só mostra toda a área acessada, não tela por tela como no *Super Metroid*. Algumas salas estão fechadas e são abertas com chaves, obrigando o jogador a explorar diferentes regiões e voltar a locais já visitados para avançar. Ocasionalmente também são enviadas mensagens pela equipe de suporte que ajudariam no prosseguimento da aventura. As caixas de texto exibem breves informações aos moldes dos blocos de dicas de *Super Mario World*. Todos os protagonistas têm os seus ataques baseados em golpes corpo a corpo, embora armas opcionais de tiros e granadas possam ser coletadas. A detecção de colisão nas batalhas estava bastante problemática e aquela história de sprites duas vezes maiores que o habitual era – felizmente – um exagero. No início de cada fase, aparece uma nave espacial estacionada. Se o herói entrar no veículo, iniciam os combates aéreos estilo *After Burner*. O simulador de voo dispõe de radar para localizar os inimigos mais próximos e há upgrades para os tiros. A trilha musical assinada pela dupla Matt Berardo e Scott Shelley apresenta boas composições, como a música da tela-título, mesmo que às vezes com timbres um bocado estridentes. Diante de tudo, vem a pergunta: perdemos muito com o cancelamento de *Fireteam Rogue*? Não. O hype e o suposto primor estético pareciam falar mais alto do que o gameplay, e *Fireteam Rogue* serve de exemplo para mostrar que a ambição em excesso pode custar caro. 🙄

O mecânico da nave Phleepe é um dos personagens que aparecem na abertura do segundo protótipo, explicando as missões



Para um jogo 16-bit de 1995 (ano de *Donkey Kong Country 2* e *Ristar*), o cenário não parece caprichado



ACESSÓRIOS

Em busca de novas experiências com periféricos e bugigangas



KONAMI LASERSCOPE

Aproveitando todo os jogos compatíveis com a NES Zapper, o headset permitia mirar o alvo com a viseira e atirar ao comando da voz

Por Alexei Barros

» **T**irando os jogos musicais e muitos títulos do Nintendo DS, a voz é um recurso pouco usado nos videogames. O microfone de um headset é frequentemente utilizado para a troca de informações entre jogadores (às vezes xingamentos gratuitos), mas nem tanto em elementos de gameplay. Explorando essa área no início da década de 90, a Konami lançou para o NES o LaserScope, que a caixa do produto define como um “voice command optical targeting headset” – ou headset de alvo óptico comandado por voz.

Falar para jogar

Um problema muito recorrente entre os acessórios é a falta de suporte das softhouses: parecia haver uma resistência das produtoras a comprarem a ideia de um gameplay fora do convencional. Nesse aspecto, o LaserScope, que, embora seja lançado pela Konami, foi fabricado pela empresa israelense Megama, leva a

vantagem por aproveitar todos os jogos compatíveis com outro acessório, a NES Zapper. A diferença em relação à pistola está no funcionamento. “Quando você coloca o Laserscope e o conecta em um NES, você se torna mais parte do jogo do que nunca: o acessório pega seus movimentos da cabeça e permite mirar mais facilmente a sua ‘arma’. Na frente do seu olho direito fica uma fatia inclinada de plástico. Sem obstruir a sua visão, o laser no capacete dispara uma mira vermelha clara nesse plástico que parece estar na sua frente. Inclinando sua cabeça de lado a lado em um movimento natural, o jogador pode mirar alvos simplesmente sobrepondo a mira na imagem. Para ajudar, o capacete possui um pequeno microfone ajustável que você coloca perto da sua boca”, explica a análise do acessório na revista VideoGames & Computer Entertainment #21. “Com uma palavra – seja ‘fogo’, ‘atire’ ou ‘aveia’ – o LaserScope



Difícil de imaginar alguém tão tranquilo jogando com o LaserScope quando ele deveria estar gritando “Fogo! Fogo! Fogo!”





KONAMI LASERSCOPE

- **Fabricante:** Megama
- **Preço:** US\$ 39,95
- **Sistema compatível:** NES
- **Lançamento:** 1990
- **Slogan:** "Fale para sair de uma situação arriscada." ("Talk yourself out of a tough situation.")
- **Jogos compatíveis:** todos os títulos que funcionam com a pistola NES Zapper; somente o *Laser Invasion* foi planejado para o acessório
- **Prometia:** dar comandos de tiro com a voz
- **Trouxe:** fones de ouvido para apreciar melhor o som dos jogos



vai mandar um sinal ao NES para 'disparar' no ponto em que a mira está na sua visão. Quando o microfone detecta um som acima de certo ponto inicial (que é ajustável), um sinal é enviado para o NES, reproduzindo o processo que o gatilho físico causaria."

Como bem observado pela revista, não importa a palavra do jogador para acionar os tiros, já que não existe um sistema de reconhecimento de voz como no Kinect do Xbox 360 (e que foi aprimorado no Xbox One). Torna-se uma chateação para a própria pessoa dizer "fogo!" ou qualquer outra coisa várias vezes e faz você considerar se não seria mais fácil simplesmente apertar o botão como manda o figurino. Para aliviar um pouco a

NA MIRA DOS INVASORES

Antes do LaserScope, a Konami já havia publicado jogos para a NES Zapper, como o *The Adventures of Bayou Billy* e *The Lone Ranger*. Depois, a produtora fez um esforço a mais para aproveitar o headset lançando um título especialmente para o aparelho, o *Laser Invasion*, embora o acessório não fosse obrigatório. O cartucho vinha com um cupom de desconto de US\$ 10 para a compra do periférico. Com três tipos de gameplay, o *Laser Invasion* oferece uma experiência variada para jogar com o controle sozinho ou em parceria com o LaserScope ou a NES Zapper. No Japão, o *Laser Invasion* foi lançado como *Gun Sight*, mas o LaserScope não saiu lá, então a versão nipônica é compatível somente com a Kousenjuu Gun, a equivalente japonesa da NES Zapper.



O garoto propaganda deve ter se arrependido dessa cara de bobo que foi eternizada na propaganda do LaserScope



repetição, a lateral do headset conta com um seletor Single e Turbo, permitindo na segunda opção encher a tela de tiros – nessa mesma parte, é possível ajustar o volume e escolher entre som estéreo ou mono (como o NES é de fato).

Na lateral da caixa, a Konami ressaltava o fato de que o LaserScope incluía fones de ouvido, com a opção de cortar o som do alto-falante da TV. O acessório entra na segunda porta de controle, e de lá sai um fio com plugue P2 e um adaptador para conector RCA que pode ser ligado na saída de áudio do NES. "Então, enquanto o LaserScope envolve o jogador com os sons da empolgante ação do jogo, os não jogadores podem ouvir música, ler um livro, falar no telefone ou conversar na mesma sala", diz o texto da embalagem do LaserScope. Mal eles poderiam prever que o jogador não calaria a boca durante a jogatina, com tantas ordens de disparo pela voz. Pelo menos retirando a viseira, o LaserScope serve como fone de ouvido para qualquer aparelho, como o console de bolso Game Boy e até um Walkman – por ironia do destino, o toca-fitas portátil da Sony, futura rival da Nintendo, aparece na caixa do LaserScope. 🎧

CAPAS RETRÔ

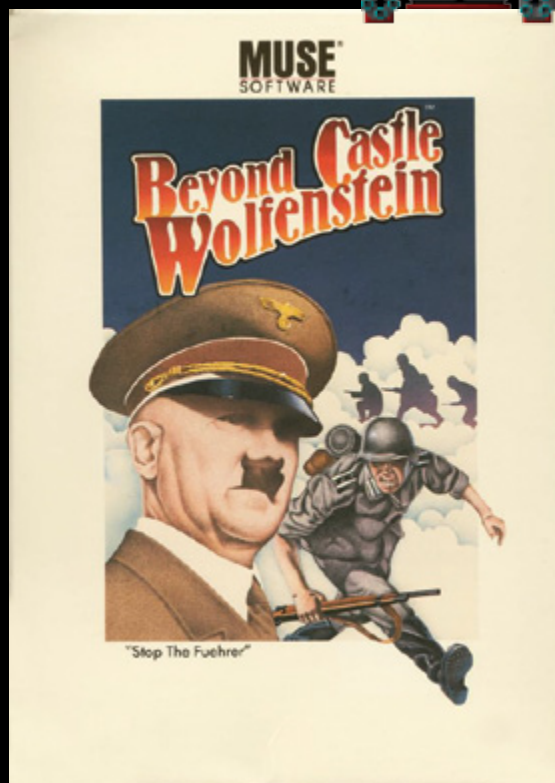
Não jogue o jogo pela capa



BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN

(APPLE II, ATARI 8-BIT, COMMODORE 64 E PC)

O lançamento do revolucionário FPS *Wolfenstein 3D* em 1992 causou polêmica pelas referências ao nazismo. Uma coisa era mostrar, no jogo, quadros com a imagem de Adolf Hitler e ele aparecer como vilão final. Outra era ostentar a ilustração do Fuehrer na capa, ousadia que a Muse Software teve com o *Beyond Castle Wolfenstein* em 1984. O segundo jogo da série stealth (isso antes de *Metal Gear* popularizar os elementos de espionagem no gameplay) leva o jogador para a Segunda Guerra Mundial na época em que o confronto não havia sido tão explorado nos videogames. A missão: instalar uma bomba na sala de Hitler, uma tarefa que remete ao atentado de 20 de julho de 1944, quando o ditador sofreu uma tentativa de assassinato.



DOLPH LUNDGREN X SOLDADO

Na maioria dos comparativos que traçamos entre capas do mesmo jogo de regiões diferentes, geralmente há uma disparidade de qualidade muito grande. No caso de *Dynamite Duke* do Mega Drive, parece que as capas japonesa e americana competem para ver qual é a pior. Por algum motivo bizarro, a capa nipônica traz uma ilustração inspirada no ator Dolph Lundgren sem camisa e com o braço cibernético. Para não deixar barato, a imagem da capa americana (também reproduzida na Europa e no Brasil) mostra um ator aleatório, desconhecido e mal encarado, segurando uma metralhadora. Resultado: um empate técnico de capas.



MICROVISION

Quando o assunto é videogame portátil, o nome que costuma vir à mente das pessoas é Nintendo pela tradição e sucesso de seus aparelhos. Mas o título de “primeiro console de bolso com cartuchos intercambiáveis” não pertence ao Game Boy. Quem apresentou esse conceito ao mundo foi o Microvision em 1979, portanto, antes mesmo de a Nintendo emplacar a série de portáteis dedicados Game & Watch. Dê uma olhada agora no que a caixa do Microvision conta sobre os atrativos desse aparelho quase esquecido pela história.



Cartucho do tamanho do portátil

O cartucho do Microvision, na verdade, corresponde a todo o painel destacável frontal do aparelho – a tela de cristal líquido, que, por sinal, é minúscula, sempre fica lá. Esse padrão é inspirado nos overlays, aqueles cartões específicos para cada jogo que eram inseridos em joysticks como o do Intellivision.

Dos tabuleiros para os videogames

Mais conhecida por fabricar jogos de tabuleiro, a Milton Bradley se aventurou nos videogames com o Microvision e depois com o Vectrex. A companhia também publicou jogos de Atari 2600 e NES em sua carreira gamística.

Só com bateria

Antes que as baterias recarregáveis virassem padrão nos portáteis, era muito comum os aparelhos funcionarem com pilhas. O Microvision, por sua vez, depende de duas baterias de 9 volts para funcionar.

Seleção limitada

Além do *Block Buster*, a caixa destaca mais seis jogos. *Connect Four*, *Bowling* e *Pinball* foram os títulos de lançamento – estranhamente, não há menção ao *Shooting Star*, que também estava disponível nas lojas junto com esses cartuchos. *Mindbuster* e o *Star Trek: Phaser Strike* saíram posteriormente, ainda no ano de 1979. Depois disso, não teve muita coisa não: no total, o MicroVision contou com apenas 13 jogos.



Clone de Breakout para jogar em qualquer lugar

Junto com o Microvision já vinha o cartucho do *Block Buster*. As telas não mentem: é mais um título nos moldes do *Breakout* e *Arkanoid*. O controlador paddle é perfeito para esse tipo de jogo – é difícil de imaginar um portátil que não tenha um direcional digital.

PROPAGANDA

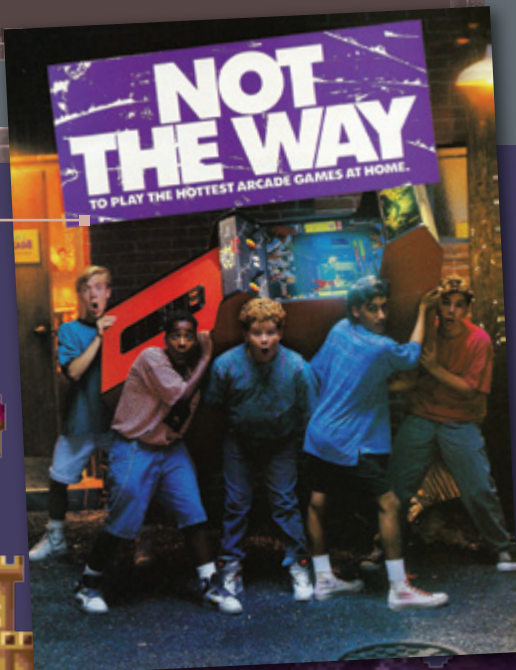
Publicidades (às vezes enganosas) que marcaram época

CAPCOM ARCADE SERIES

Ter um arcade em casa: essa foi uma das maiores obsessões dos jogadores nos anos 80 e 90. Nesta propaganda da Capcom, um grupo de adolescentes malandros levou esse desejo ao pé da letra... Isso até eles serem apresentados à versão caseira do fliperama correspondente para Super Nintendo. Mas essas adaptações foram realmente fiéis aos arcades de origem?

Delinquência juvenil

O anúncio consegue deixar a cena ainda mais surreal. A trupe de jogadores tem a manha de levar o gabinete pela porta da frente da casa de fliperama, aparentemente sem que ninguém do estabelecimento perceba. Eis que, em plena rua, sem nenhuma tomada por perto, o arcade milagrosamente continua ligado!



Jogue em casa... Mas não deixe de ir para o fliperama

Por melhores que fossem as adaptações, a Capcom não desestimulou os jogadores a deixarem de ir para as casas de fliperama, fazendo questão de salientar que esses locais barulhentos ainda são um lugar legal para se encontrar com os amigos. Claro, uma coisa não impede a outra.

The arcade is still a way cool place to hang with your friends. But you can't always be there. You can, however, play Capcom's new 16-bit games with 32,000 colors, smooth 3-D scrolling, and killer sound, while hanging out on the sofa at home. It's the next best thing to being there.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS.

Three years ago, Sir Arthur rescued Princess Guinevere from the evil ruler of the Phantom Zone. Since then, he's acquired some very powerful weapons to defend his kingdom, in case it happens again. Well, it has. And this time, Sauron must be destroyed once and for all. It'll take every bit of magic you can conjure to escape the witches, ghosts and snapping skulls. But you can't stop until you complete your quest.

Skulls and zombies fall from the sky as the ground shifts around you—better watch your step.

Ghosts appear—and disappear on the haunted seas, use your haunted sickle and you may survive—without it say goodbye!

© 1993 Capcom USA, Inc. Nintendo Super Nintendo Entertainment System and the SNES logo are trademarks of Nintendo of America. For more information call (800) 727-6869.



Que arcade?

O *Super Ghouls 'n Ghosts* foi lançado diretamente para o SNES, sem passar antes pelos fliperamas como seus predecessores *Ghosts 'n Goblins* e *Ghouls 'n Ghosts*. Tirando isso, não dá para negar a qualidade técnica digna de arcade do jogo, mesmo que ao custo de alguns slowdowns durante a árdua aventura.

Impunidade

Pela continuidade da história narrada pela propaganda, tudo leva a crer que os cinco garotos foram liberados pela polícia e, mais incrível, não receberam castigo dos pais. Eles jogam numa boa (provavelmente se revezando para ver quem é o próximo no *Final Fight*), como se não tivessem tentado cometer um furto momentos antes.



No arcade, dois por vez. Em casa, um por vez

A princípio, a versão caseira de *Final Fight* parece segurar bem a qualidade técnica do arcade com a placa CPS-1, mas foram necessários alguns cortes. O mais sentido deles pode ser considerada a exclusão do modo cooperativo para dois jogadores. Além disso, o solitário brigador não vai se deparar com tantos inimigos por tela como no arcade. As retiradas do personagem Guy do elenco de heróis e da quarta fase do fliperama Industrial Area também são dignas de nota.

WAY
ARCADE GAMES AT HOME.

More Mad Gear Gangsters await on the subway. Punch their lights out before Broadway. Or, you'll be underground forever.

FINAL FIGHT.
The Mad Gear Gang has turned Metro City into a lousy place to live. Punks, wrestlers and swordsmen lurk in every alley, subway and behind every garbage can. They've even kidnapped Haggler's daughter Jessica. But Haggler, Cody and his friends aren't going to take it lying down. You can help them by using every punch, throw and kick you've got to eliminate these madguys for good.

Cody's lethal flying kick is just one way to get rid of the Mad Gear Gang.

U.N. SQUADRON.
Merrimans have taken the entire country of Asian hostage. Except for one tiny island they missed—headquarters of the U.N. Squadron—the best fighter planes in the world. To save the country, you'll fly the dogfight of your life, as enemy missiles and laser cannons hammer your F20 Tigermate. Of course, you have lasers and bombs of your own. The freedom of millions depends on you, so strike hard and strike often. At the oil refinery, the only way to slip away from enemy attack helicopters is to blitz 'em with cluster bombs. Use your A-10A ground attack fighter's Mega Crush Weapon to dodge anti-aircraft missiles that appear from behind the trees.

CAPCOM USA ARCADE SERIES

CIRCLE #109 ON READER SERVICE CARD



Esquadrão Classe A

Muitas vezes quando o jogo é bom até esquecemos que ele é licenciado. É o caso de *U.N. Squadron*: o jogo é baseado no mangá *Area 88*, nome com o qual o título foi lançado no Japão. Com três pilotos à disposição, a versão caseira do shmup horizontal para SNES trazia um arsenal ainda mais variado no arcade. Não à toa, mesmo sendo um dos primeiros lançamentos do gênero para o console, figura na galeria dos grandes shmups do Super Nintendo, ao lado de *Axelay*, *Super R-Type* e *Gradius III*.

